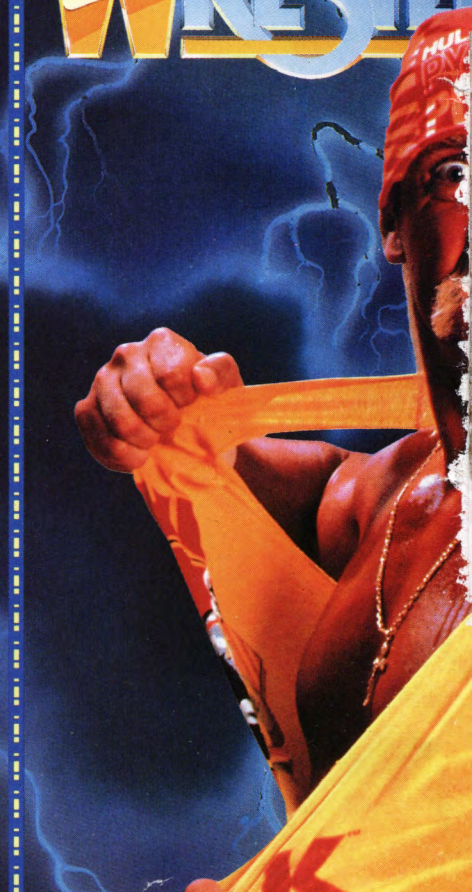
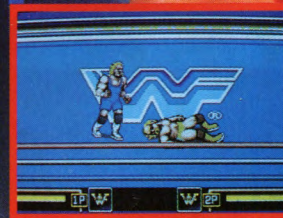
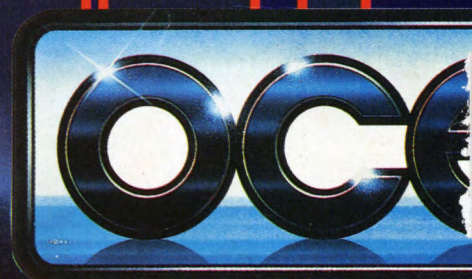
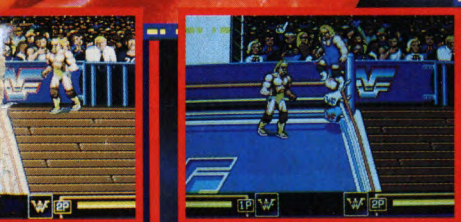
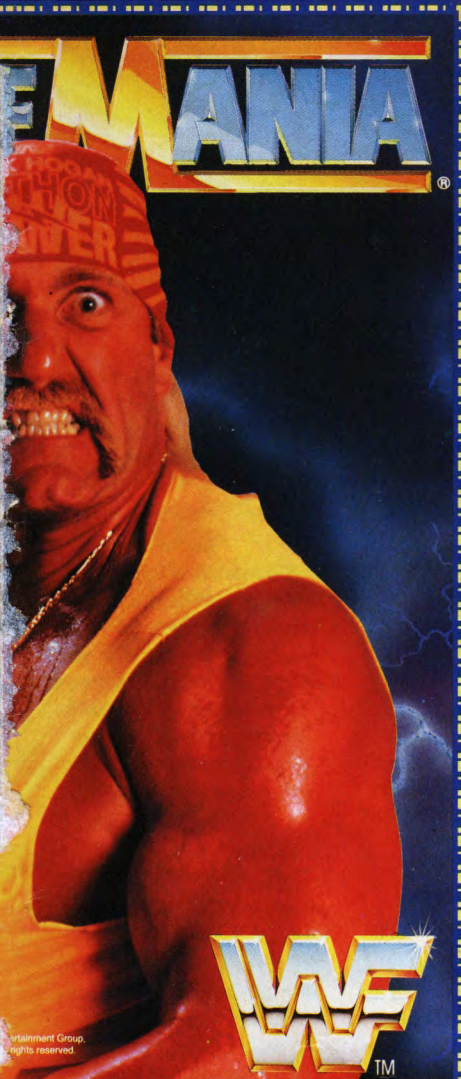
CHECK OUT

TU SEI T-800

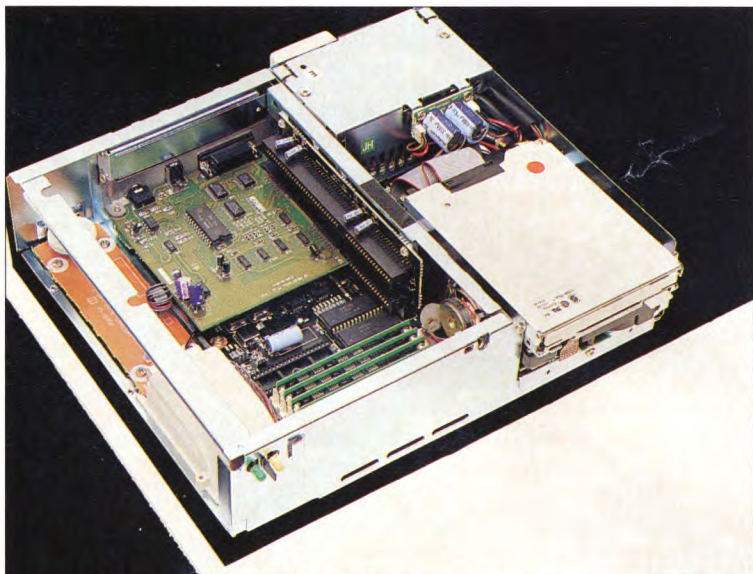
nel gioco di azione TERMINATOR 2, il sensazionale film dell'anno, che puoi ora ammirare sul tuo computer.
Grafiche spettacolari ed unà animazione da capogiro, ti catapulteranno nella emozionante storia.... Un gioco del quale ti sará impossibile dimenticare.

CHE FARAI UNA VO
DALLE BRACCIA P
MONDO E DALLA

THE ACTION

LTA SOPRAFFATTO
IU POSSENTI DEL
HULKAMANIA™ II

HEI terrestri! Qui è bartholomew J. Simpson con una notizia molto importante:
ALIENI SPAZIALI STANNO INVADENDO SPRINGFIELD
E' proprio così! Un gruppo di orribili mostri, decisamente rozzi e putridi sta sopraffacendo le persone del nostro mondo. Vogliono costruire un'arma per distruggere l'intero pianeta!
CHE GUAIO, EH?
E meno male che ho dalla mia parte il resto della famiglia Simpson, se no, con quel bell'imbusto di Nelson ed il bullo di Sideshow Bob sempre tra i piedi, non avrei certo una vita facile. Così, se sei una persona onesta, un patriota, qualcuno a cui stanno a cuore le sorti del suo pianeta, farai la cosa giusta! SALVA LA TERRA!

AKKlaim™
entertainment, inc.

BENVENUTI

PC Review vuole essere la vostra guida a tutto il vasto mondo del divertimento su PC - il settore del software ricreativo che registra la crescita maggiore. Il nostro concetto di divertimento è inteso nel senso più ampio del termine: infatti, non vi parleremo solo di come concludere la quindicesima missione di bombardamento o di come spazzare via gli alieni da mitiche galassie (per quanto tutto ciò abbia la sua importanza). Il nostro obiettivo è quello di offrirvi notizie, opinioni e recensioni sull'enorme varietà di prodotti per PC da usare nel tempo libero.
In questo numero troverete un'approfondita, ed esclusiva, presentazione dell'Amstrad PC5286 Games Pack: un PC completo di tutto quello che serve (e anche qualcosa in più) per far girare il software-gioco che potrebbe benissimo segnare l'inizio di una nuova tendenza tra i vari produttori; uno speciale sulle schede sonore, e la prima parte di una guida per principianti che vi trasformerà, gradualmente, in un vero esperto, insegnandovi anche come apportare miglioramenti e modifiche al vostro computer.
Poi ci sono le recensioni. Non per niente ci chiamiamo PC Review (che in inglese significa recensione, oltre che rivista). Presentate in modo chiaro e dettagliato, e scritte dai migliori giornalisti europei del settore, le nostre recensioni cominciano a pagina 39.
Inoltre, abbiamo diversi interessanti progetti per il futuro. A cominciare dall'intenzione di coinvolgervi nella stesura vera e propria della rivista. Vogliamo conoscere la vostra opinione su tutto quello che riguarda il divertimento su PC, quindi scriveteci all'indirizzo riportato nel colophon.
Nel mondo dell'informatica per il tempo libero, il software ludico per PC non è solo quello che sta registrando la crescita maggiore, è anche il settore più interessante: la qualità dei giochi sta infatti migliorando sempre più, grazie ai programmatori che stanno imparando a sfruttare al meglio il potenziale della macchina.
E PC Review crescerà e migliorerà di pari passo col mercato: continuate a leggerci se volete ottenere il meglio dal vostro PC

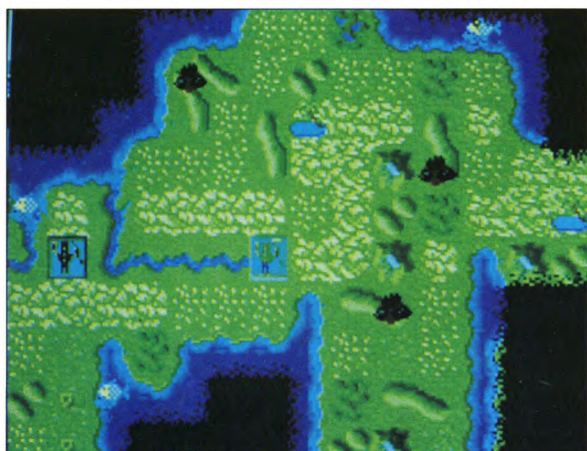
Scoprite cosa ha in serbo per voi la Dynamix: Willy Beamish a pagina 80

Spiegata l'anatomia interna del vostro PC - a pagina 34

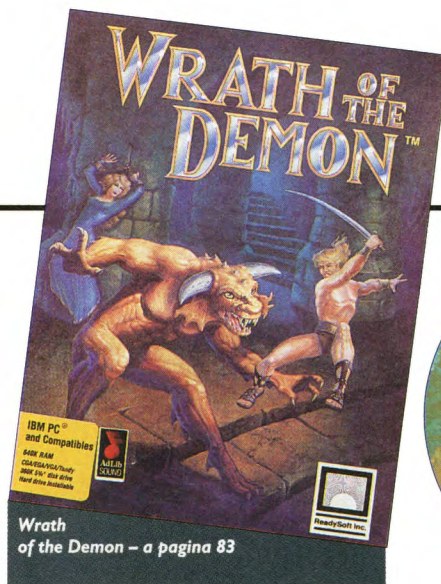
PC Review Numero 1, Novembre 1991
Priory Court, 30-32 Farringdon Lane, London EC1R 3AU
Tel: 071-251 6222 Fax: 071-608 2978

REDAZIONE ITALIANA Studio Vit
Direttore Riccardo Albini
Art Director Gareth Jones
Coordinamento Editoriale Paula Shield
Grafica supplementare Allister Cordice, Bridget Tyldsley
Redattore Matt Regan

Collaboratori Rob Beattie, Neil Blaber, Tim Carringan, Alan Dykes, Kati Hamza, Rik Haynes, Gordon Houghton, Chris Long, Paul Presley, Tom Schmidt, Laurence Scotford, Mark Smiddy, Pat Winstanley, Peter Worlock

Foto di Copertina Ed Park
Fotografo Tony Naqvi

PUBBLICITÀ
Responsabile Pubblicità Kathryn Boucher
Produzione Pubblicità Melanie Costin

Avete la possibilità di riscrivere la storia con Civilization, l'ultimissimo gioco di Sid Meier, l'autore di Railroad Tycoon

Wrath of the Demon – a pagina 83

Wing Commander 2 - la recensione completa a pag. 40

Spellcasting 201: The Sorcerer's Appliance

AMMINISTRAZIONE
Direttore Editoriale Steve Cooke
Direttore Commerciale Marc Swallow
Assistenti Commerciali Sarah Ewing Sarah Hillard
Direttore Generale Terry Pratt

EDIZIONI EUROPEE
Gran Bretagna: Christina Erskine; **Germania:** Heinrich Lenhardt; **Francia:** Jean-Michel Blottiere; **Responsabile edizioni europee:** Clive Pembridge

Impaginazione e fotolito: Proprint, 750-758 Barking Road, London E13. Fotocomposizione Pubblicità: Xerox Ventura Publisher. Stampa: Southernprint, Factory Road, Upton, Poole, Dorset. Distribuzione: BBC Frontline.

Sid Meier's

CIVILIZATION™

Build An Empire To Stand The Test Of Time

Prossimamente per IBM PC e Compatibili

Sul ponte della nave spaziale Enterprise con Kirk, Speck e il Dott.McCoy ai loro posti.

ULTIMA FRONTIERA

Per celebrare i 25 anni della serie televisiva di fantascienza più popolare di tutti i tempi, Interplay ed Electronic Arts stanno per realizzare un'avventura basata su Star Trek.

In fase di sviluppo da quasi due anni, l'obiettivo del gioco è quello di mettere il giocatore nei panni di James Kirk, capitano dell'USS Enterprise. In aggiunta ci sarà il familiare equipaggio, compresi il Dr Spock, Dr McCoy e Sulu.

Star Trek: The 25th Anniversary unisce un simulatore di volo spaziale 3D con una vasta varietà di impersonificazioni. La macchina del teletrasporto invierà il team sulla superficie di qualsiasi pianeta. Circa 15 di questi mondi saranno presentati in dettaglio, il gruppo di atterraggio può comunicare con gli abitanti nello stile tradizionale del gioco d'avventura. "Ogni pianetà rappresenta un'avventura a sé e costituisce un singolo episodio televisivo, tenuti insieme da una trama unica", è il commento di Anita Lauer della Interplay. "Abbiamo lavorato in stretta collaborazione con il creatore di Star Trek, Gene Roddenberry, e con la Paramount."

Fate attenzione quando scendete ad esplorare i mondi di Star Trek - potreste prendervi una malattia infettiva.

Durante i voli interplanetari si vede il ponte di comando dell'Enterprise con tutti i personaggi ai loro posti. E' qui che vengono dati gli ordini all'equipaggio, tipo "velocità fattore tre" o "lanciare le torpedo". Lo spazio profondo è pieno di Klingon, Romulani e altre sorprese.

Per queste scene sono stati costruiti modelli autentici poi digitalizzati e combinati con effetti speciali in bitmap.

Il gioco presenta inoltre un sacco di immagini grafiche in VGA a 256 colori e colonna sonora, completa di partitura musicale ed effetti sonori. Star Trek the 25th Anniversary verrà distribuito in Italia dalla C.T.O. di Bologna.

Star Trek: il venticinquesimo Anniversario offre numerosi spunti umoristici dalla serie televisiva. I fan di Kirk ne saranno felici...

KEVIN LA PESTE

Una commedia familiare senza la famiglia. Home Alone è il titolo inglese del film "Mamma ho perso l'aereo", con il giocatore nel ruolo del bambino di otto anni Kevin McCallister che tenta di sventare l'irruzione di due scassinatori inetti mentre la sua famiglia é in vacanza.

Home Alone della Capstone e Accolade è un gioco d'azione in due fasi. Inizialmente si deve correre a casa e creare trappole ingegnose e trabocchetti perversi.

Poi bisogna indurre i ladri a partecipare a un inseguimento farsesco attraverso gli efficaci congegni che proteggono la casa.

Com'era prevedibile i programmatori usano immagini digitalizzate e sonoro del film. La maggior parte della grafica sta per essere riveduta e approvata dalla 20 Century Fox.

Tra i giochi usciti sotto etichetta Capstone ricordiamo Bill and Ted Excellent adventure, Quest for the Titanic, Miami Vice, Superman e Trump Castle.

FATELO DA SOLI

Se conoscete qualcuno che è stanco di UMS II, la Rainbird ha appena pubblicato quello che potrebbe essere il regalo ideale.

UMS II Planet Editor è un programma perfetto. Permet-te al giocatore di creare i propri mondi e le proprie battaglie. Si può decidere quasi tutto, dal numero di vulcani inclusi nel paesaggio al tipo di clima.

Il menu Planet Editor, facile da usare, fornisce due tipi di scenari giá preparati (l'Asia del Sud-Est nel periodo 1946-64 e il Pacifico durante la Seconda Guerra Mondiale); e funziona con lo stesso sistema di "costruzione a blocchi" che si trova nell'edizione originale.

MONDI DI ULTIMA

Invidiosa del successo dell'SSI, la Origin sta progettando di pubblicare un Gioco di Ruolo che prende spunto da Dungeon Master e da Eye of the Beholder.

Ultima: The Underworld è il terzo gioco della serie 'Mondi di Ultima' che include anche Savage Empire e Martian Dreams. A differenza di questi popolari titoli, The Underworld non si basa sul sistema di Ultima VI.

La Origin è convinta che il suo nuovo prodotto ha i dungeon e le creature più verosimili che si siano mai viste nel panorama ludico. Infatti, è un altro di quegli sforzi di 'Virtual Reality' in 3D, così di moda al momento. Si possono tirare lattine di olio sulle pareti gocciolanti di viscidume e cose del genere. Tuttavia, è un notevole passo avanti dai tempi delle avventure con descrizioni di solo testo alla Zork, per intenderci.

Come in precedenti avventure di Ultima, i giocatori entrano nel reame fantastico di Britannia. Questa volta, devono salvare la giovane figlia di un barone rapita dai cattivi di turno.

Ultima: The Underworld dovrebbe uscire prima di Natale, non si hanno notizie sul prezzo. I prodotti Origin sono distribuiti in Italia dalla Leader.

OPERAZIONE COMANDO

Mentre Wing Commander 2 sta giá vendendo come il pane, PC Review puó rivelare in esclusiva che la Origin é pronta a dare inizio ai lavori per la terza e ultima avventura della saga spaziale. E se ritenete che l'ultimo episodio sia notevole dal punto di vista visivo, non crederete ai vostri occhi quando vedrete Wing Commander 3.

"Abbiamo intenzione di impiegare la tecnologia utilizzata per Strike Commander," annuncia con entusiasmo Chris Roberts, il "cervello" di Wing Commander. "Sarà una cosa maestosa."

Il gioco si ispira a una sequenza memorabile de Il Ritorno dello Jedi, dove Luke Skywater si lancia all'attacco dei walker a bordo di un gatto delle nevi; i giocatori potranno gettarsi a capofitto sulla superficie dei pianeti e scontrarsi con un'ampia selezione di forze Kilrathi. I draghi del joystick potranno addirittura volare all'interno di grosse astronavi per affrontare combattimenti ravvicinati.

Se vi interessano le questioni tecniche, Wing Commander 3 utilizzerà poligoni tridimensionali "trattati" con il sistema di "texture-mapping" anziché la grafica bitmap usata nei giochi precedenti. Queste tecniche avanzate dovrebbero rendere possibile la creazione di immagini più dettagliate e realistiche.

Martin Galway, il capo "Ricerca e Sviluppo cieli azzurri" del dipartimento audio della Origin, prevede che Wing Commander 3 sfrutterà nel modo migliore la scheda Roland LAPC-1 e potrebbe usare suoni professionalmente campionati invece di quelli ottenuti col sintetizzatore della Sound Blaster e della sche da AdLib.

"Ricordate il film Aliens? Quando gli astronauti avanzano carponi attraverso i condotti della "Nostromo" e vedono le bruciature da acido e i rottami." domanda Galway "Non c'é musica in quel momento. Solo un succedersi di effetti sonori i quali svolgono da soli il compito di generare suspence."

Un progetto cosl ambizioso richiederà ovviamente un'equipe di esperti grafici, programmatori, animatori, musicisti e specialisti di effetti sonori.

"Questo progetto avrà la migliore equipe del settore, ma voglio finire la trilogia di persona" afferma Chris Roberts "Voglio scendere in trincea ed essere in controllo di ogni singolo pixel."

Purtroppo i giocatori ansiosi di prendere parte all'episodio finale dell'Impero dei Kilrathi dovranno aspettare fino al Natale del 1992!

VERSO LA POLE POSITION

La Gremlin, produttrice di Lotus Turbo Esprit Turbo Challenge e di Team Suzuki, entrambi giochi di grande successo, si è assicurata un contratto col campione automobilistico inglese Nigel Mansell.

"L'occasione di costruire un gioco di Formula Uno intorno a una personalità agonistica così eclettica costituirà il sacrificio di molti anni di duro lavoro dedicati alla ricerca del perfetto gioco di corse automibilistiche." dichiara Ian Richardson di Gremlin.

Una serie di giochi con il nome di Nigel Mansell uscirà nel prossimo anno. Paul Blyth, che ha trattato con competenza la recente conversione di Federation Quest One si è già messo al lavoro e si sta dilettando con alcuni fantasiosi percorsi grafici.

Sim Earth e' stato aggiornato per sfruttare appieno Windows.

FINESTRE VIVENTI

La Maxis ha messo sul mercato una nuova versione del suo best-seller SimEarth - The Living Planet, sfruttando appieno l'interfaccia e le svariate facilitazioni offerte dal Windows 3.0 della Microsoft.

Lo scopo della Maxis è quello di pubblicare "giochi software" come SimCity e SimEarth che permettono ai giocatori di imparare durante l'esplorazione.

In SimEarth controllate l'evoluzione della vita - dalla sua origine negli oceani allo sviluppo di intelligenza, civiltà e viaggi interplanetari. Non è tanto un gioco quanto un completo progetto scientifico, in cui i giocatori possono creare il proprio pianeta o usare uno dei sette mondi prefabbricati.

Con SimErarth per Windows i suggerimenti sono forniti dal Windows Hyper Link Help System. Inoltre i giocatori possono in un attimo ridurre il gioco a un'icona attiva e lanciare altri programmi Window 3.0 mentre SimEarth continua a giocare in sottofondo. E' disponibile un aggiornamento per i vecchi proprietari.

C'E' VITA DOPO HARPOON?

In seguito al successo del wargame di strategia navale Harpoon, la Three-Sixty, in collaborazione con il Game Designer Workshop sta sviluppando la sua contropartita di terra.

Patriot ha come scenario il Golfo Persico e la battaglia prende il via nelle maggiori zone calde; data disk con scenari aggiuntivi saranno disponibili in seguito. Inoltre verrà realizzato un editor per i giocatori più creativi.

Nel ruolo di Generale di Corpo d'Armata i giocatori potranno integrare decisioni tattiche e strategiche con osservazioni sul campo.

I programmatori della Three-Sixty stanno al momento espandendo, migliorando e semplificando questo prodotto per permetterne un facile accesso anche ai giocatori inesperti.

Le nuove caratteristiche includeranno perfezionamenti nella grafica e nell'audio, un interfaccia migliore e un database piú ricco.

IL TELECOMANDO RODITORE

Il telecomando AirMouse della Selectech è un telecomando di facile impiego per tutti i computer e i sistemi video interattivi.

Completo della Base Station da connettere al vostro computer e un'unità che si può tenere in mano, ed èprovvista di due pulsanti. L'AirMouse è "la bacchetta magica del mondo video interattivo," secondo la Selectech.

"La nostra impostazione rende obsoleti trackball, joystick e mouse a strisciamento senza filo " proclama un fiducioso Jim Richards, presidente della Selecthech americana.

MONDI DISTANTI

Future Wars fu l'avventura interattiva che rese famosa la francese Delphine Software. Ora Eric Chahi, il co-progettista di quel gioco che ha conquistato ogni classifica, presenta la sua ultima produzione.

Negli ultimi due anni Chahi ha concentrato tutte le proprie energie nello sviluppo di Another World. Il risultato é un sistema di animazione completamente nuovo, che usa un sistema grafico poligonale con numerosi effetti speciali non facilmente realizzabili con la tradizionale tecnologia visiva in bit-map. Con buone probabilità queste zoomate, panorami e primi piani animati daranno come risultato un look cinematografico.

Another World sarà in circolazione entro la fine dell'anno.

LA GRANDE CORSA SPAZIALE

Chi fu il secondo a posar piede sulla polverosa e venerata crosta lunare? L'Interplay e l'Electronic Arts hanno unito le loro forze insieme all'ex-astronauta Buzz Aldrin per riprodurre una simulazione del programma spaziale della metà del ventesimo secolo che sia "dettagliata, divertente ed esplosiva."

Disponibile a partire dall'inizio del prossimo anno Race Into Space di Buzz Aldrin si basa su Liftoff, il gioco da tavolo disegnato da Fritz Bronner e offre 50 tipi di missioni spaziali. I giocatori possono scegliere se costruire programmi spaziali americani o sovietici. Il gioco si avvale di filmati autentici di voli spaziali digitalizzati, più di 70 lanci animati, rientri e sequenze di ritrovamento appaiono col massimo del colore, completi di colonna sonora e effetti audio. Race Into Space di Buzz Aldrin si puo' giocare contro il computer, con un amico e via modem..

L'UOMO DI ATLANTIDE

Per quei giocatori che amano le avventure grafiche un po' più "salaci" dei tipici giochi della Lucasfilm, la US Gold sta sviluppando in contemporanea un gioco arcade basato su Indiana Jones e lo scenario di Fate Of Atlantis. La nuova avventura della Lucasfilm già in lavorazione.

In questo gioco tutto d'azione, Indy e la sua amica (solo amica?) Sophia esplorano un mondo isometrico tridimensionale in vari livelli alla ricerca di indizi che infine li condurranno alla favolosa città sotterranea di Atlantide.

I Project Management Consultants hanno fornito il progetto del gioco e l'Attention To Detail si occupa di codificazione, grafica e audio. La stessa equipe scrisse Night Shift per la Lucasfilm Games .

Le prime indicazioni ci dicono che questo gioco d'azione con la sua presentazione a cartoni animati sarà superiore a quello che accompagnava Indiana Jones e l'Ultima Crociata.

Entrambi i giochi usciranno sul mercato prima della fine dell'anno distribuiti dalla US Gold. I giochi saranno compatibili con le schede grafiche VGA, EGA e CGA e supporteranno l'AdLib, e la Tandy DAC. Inutile dire che un hard disk risulta essenziale per giocare senza la necessità di cambiare continuamente i dischi nel drive.

SIATE PLAYBOY

L'uomo che trovò Elvis nella prima avventura grafica della Accolade è tornato per fare ciò che sa far meglio... andare a caccia di abbronzate ragazze in due pezzi sulle spiagge della California del Sud.

Les Manley Lost In LA è alla ricerca di chi sta dietro a una serie di rapimenti a Hollywood. Mentre conduce trattative a Los Angeles e dintorni, Les incontra un sacco di personaggi stereotipi californiani come il Bagnino Lance, e le lottatrici nel fango Dominique e Monique.

"I personaggi sono stati resi piú realistici dall'utilizzo di modelli professionisti e attori le cui immagini sono state digitalizzate e ingrandite a pieno schermo, con effetto cinematografico" dice il produttore Sam Nelson "Alcune sono già apparse in layout fotografici per la rivista Playboy.

"Inoltre, c'e' la licenza per l'utilizzo di canzoni famose di gruppi californiani quali i Beach Boys.

Attenzione Sierra: sembra che l'Accolade stia tentando di spodestare dal trono del dubbio gusto i giochi del caro Leisure Suit Larry!

STARTREKKING

Dopo una lunga conversione, Lag-time, la versione PC della Gremlin di Federation of Free Traders è finalmente arrivata.

Questa simulazione spaziale si avvale di una solida grafica tridimensionale e musica composta da professionisti.

I giocatori hanno il compito di esplorare le regioni sconosciute dello spazio. Ottima la presenza di un ricco arsenale di armi tra cui scegliere.

HORRORSOFT

I giocatori PC vengono gettati nel mezzo di un'avventura completamente nuova. Elvira II: The Jaws of Cerberus è il seguito dell'avventura fantasy, acclamata l'anno scorso dalla critica, che offre la possibilita' di interpretare vari ruoli.

Siete in missione per salvare Elvira dall'orribile Cerbero, un demone a tre teste alto 18 metri che tiene prigioniera la nostra eroina da qualche parte nelle profondità di un grande studio cinematografico. Vi sono un centinaio di creature da combattere, tra cui necromanti e zombi; sono garantite piú di 120 ore di gioco intenso.

"Un'animazione grafica veramente spettrale e un'ossessionante colonna sonora originale coinvolgono completamente il giocatore in un'esperienza in tutto simile a un film dell'orrore di serie A " dichiara il produttore progettuale Mark Wallace.

L'Accolade afferma che i quattromila set presenti in The Jaws of Cerberus, lo rendono cinque volte piú grande del primo gioco.

Elvira II: riuscira' a superare il successo del primo gioco ispirato alla Vamp della notte della TV americana?

DIRETTAMENTE DALLA LEGGENDA

Etemam, della grande editrice giochi francese Infogrames, è una strana avventura grafica dieci volte piú grande di Drakkhen.

"Rimanete ai vostri posti. Non è roba da femminucce." dice un portavoce francese in un italiano stentato e inusuale. "Eteman ha uno scenario stravagante e montagne di meravigliose grafica in MCGA"

Gli autori Laurent Salmeron, Michel Moyer e Norbert Celler certamente sono riusciti a preparare un certo numero di sorprese in questo viaggio immaginario nell'ignoto che si presenta ricco di panorami splendidi e personaggi leggendari.

La Infogrames sta anche progettando di produrre una versione di Elvira adattata su CD-ROM

Patton Strikes Back dovrebbe annunciare un festeggiato ritorno del wargame.

IL RITORNO DEL BILANCIERE

Chris Crawford, autore dello stimato Balance Of Power, ha appena terminato di lavorare a Patton Strikes Back per la Broderbund.

Si tratta di un gioco strategico dal ritmo serrato incentrato sulla Battaglia delle Ardenne, uno dei più cruciali scontri di terra della Seconda Guerra Mondiale. Dicembre 1944: i carri armati del Generale George S. Patton stanno tentando di forzare le linee nemiche, ostacolati da nebbia, neve, strade impraticabili e mancanza di supporto aereo.

I giocatori possono comandare sia le forze alleate che quelle tedesche in condizioni tattiche e climatiche storicamente accurate. Potete anche scegliere campagne con clima variabile e diversi spiegamenti di forze sul campo di battaglia.

Il gioco supporta grafica VGA e schede audio Soundblaster.

IN PRIMA PAGINA

Mario, Luigi e il resto della gang di Super Mario Bros arrivano finalmente sul vostro PC... beh, più o meno.

Il personaggio di Mario della serie di videogiochi Nintendo, che ha venduto milioni di copie, è piú popolare di Topolino negli Stati Uniti e in Giappone! Non c'è dunque da stupirsi se la Hi Tech Expressions e la Sale Curve stanno tentando di sfruttare questo successo con il loro gioco Super Mario Bros Print World.

Questo programma può essere usato per creare cartoline, bandierine e carta da lettere raffiguranti i personaggi. I vostri design possono essere stampati in qualsiasi dimensione, da un francobollo a un murales di 40.000 pagine. Esiste anche un editor di testi, un calendario e un database.

Super Mario Bros Print World richiede un PC con due drive o hard disk (DOS 3.0 o superiore) e, naturalmente, una stampante a matrice di punti o laser; utilizza la maggior parte di schede grafiche.

ANCORA MAVIS BEACON

Avete dei problemi a stare dietro alle esigenze della tastiera della vostra avventura preferita o di un word processor?

La Software Toolworks ritiene di avere la soluzione ai vostri bisticci con la tastiera.

Il Mavis Beacon Teaches Typing II è stato aggiornato con un insieme di caratteristiche come Windows e supporto VGA, schermate grafiche e statistiche.

Oltre a fornire lezioni su tastiere "QWERTY" e "DVORAK", c'è anche un nuovo gioco, alla cassa del Supermercato, per utilizzare la tastiera numerica.

LINEA LORICEL PARA EL NUEVO ANO

La Compagnia francese Loriciel ha in programma una nuova linea di prodotti per l'Anno Nuovo. Si sta muovendo insistentemente nel campo dei "simpatici" videogiochi di carrellàta con l'emissione di Baby Jo, in quello dei simulatori con Paraplane, in quello dei puzzles con Booley, e nella carrellata di avventure digitalizzate con Golden Eagle. Inoltre sta per essere lanciata la continuazione di Tennis Cup, appropriatamente intitolata Tennis Cup 2.

Golden Eagle presenta grafici digitalizzati su uno sfondo di palchi e scale.

Baby Jo ha come protagonista l'eponimo eroe in fasce in una serie di avventure che fanno seguito alla separazione dai suoi genitori. Deve ritrovare la strada del ritorno con l'aiuto di alcuni accessori sconosciuti alla maggior parte dei bambini normali.

Pronti per la grandiosa calata nelle Alpi: Paraplane afferma essere la prima simulazione computerizzata dedicata a questo sport.

Il paracadute si è aperto senza problemi: ora riuscirete ad aggirare gli ostacoli per un atterraggio perfetto?

Prima di tutto il super-pannolino gli permette di sgattaiolare molto velocemente e quindi di superare tutti gli ostacoli. Un berretto di protezione lo rende invulnerabile ai nemici. I suoi rantoli mortali costituiscono altrettante armi di difesa. Sulla sua strada troverà anche bottiglie di latte che lo sazieranno quando è affamato - ma attenzione: se il pannolino di Baby Jo si riempie, non sarà più così agile nello spostarsi...

Paraplane vi porta in quattro paesaggi spettacolari attraverso il mondo, le Alpi, l'Himalaia, il Gran Canyon e le Ande dove potrete mettere alla prova la vostra abilità in paraplano.

La vostra prestazione in quešto sport, dipenderà dalle condizioni atmosferiche e dalla vostra scelta di vela, sia per la pratica che per il divertimento, la competizione e il campionato. Ovviamente vi sono ostacoli da superare strada facendo.

I videogiochi puzzle sono in voga in questo momento e Loriciel spera di accattivarsi i giocatori con Booly. Non appena appaiono sullo schermo, qua e là, oggetti di forma diversa, il vostro compito sarà quello di azionarli per cambiarne la forma - con l'obiettivo finale di ridurre tutte le icone sullo schermo alla stessa forma. Un trucco diabolico è stato però aggiunto al gioco, poichè alcune delle forme sono segretamente collegate tra di loro: modificandone una si modificheranno tutti gli oggetti collegati a questa. Il gioco finale conterrà piú di 160 livelli, e dopo ciascun livello starà a voi progredire, completando nel modo corretto un gioco particolarmente astuto e impegnativo.

Booly permette a un massimo di quattro giocatori di partecipare immediatamente, ed offre una scelta di musiche di sottofondo.

In Golden Eagle, Loriciel fa molti paragoni con The Prince of Persia e lo standard di animazione del classico Broderbund.

Loriciel afferma che Golden Eagle fa un passo avanti rispetto agli standard di The Prince of Persia, con grafici totalmente digitalizzati che raccontano la storia della mitica statua di Golden Eagle, che è stata spaccata in cinque frammenti e nascosta in diverse parti della città della favola. Voi giocherete agli eroi, alla ricerca delle parti dell'aquila dorata che dovrete poi mettere insieme in questo scenario basato su una piattaforma tridimensionale.

Tutti e quattro i giochi saranno pubblicati prima di Natale 1991. Per dettagli rivolgersi a Loriciel al (1) 47 52 11 33.

LONGITECH LANZA EL RATON PARA NINOS

Generalmente i piccoli non trovano i computer per niente scoraggianti, ma al fine di rendere i PC meno intimidatori, la Logitech, designer di mouse per alcuni tra i nomi piú famosi in hardware (Hewlett-Packard e Apple per esempio), ha creato un mouse speciale per bambini.

Il mouse Kidz ha la simpatica forma di un topolino, con i suoi due tasti al posto delle orecchie, il cavetto che lo collega al PC come una coda, al posto del muso, due occhietti sporgenti. Inoltre è stato ideato proprio per poter essere maneggevole nelle mani dei piccoli. Viene venduto munito di software istruttivo per rassicurare i genitori che il dispositivo ha uno scopo educativo.

Benchè il mouse Kidz sia stato confezionato in modo simile a molti altri giocattoli per bambini, la Logitech lo venderà tramite i convenzionali rivenditori di computer. Il mouse è inserito in una porta seriale ausiliare ed è totalmente compatibile con il Microsoft.

Il mouse Kidz sarà lanciato prima di Natale. Per ulteriori informazioni rivolgersi a Logitech, al (441) 0 21 869 96 56 (Svizzera).

DUNE MOSSE

Prima di realizzare Twin Peaks, il regista David Lynch portò sul grande schermo il fantastico romanzo di Frank Herbert Dune. Né il genio creativo di Lynch né il talento recitativo di Sting sono riusciti a evitare che la pellicola diventasse uno dei più grossi fiaschi degli anni ottanta.

Oggi, dopo alcuni anni dall'uscita del film, la Virgin Games ha acquistato i diritti del film ed è impegnata nel riprodurre l'arida superficie, gli intrighi politici e vermi giganti del pianeta Dune.

Per facilitare l'impegnativa impresa, i capoccia della Virgin Games hanno deciso di affidare il progetto a due team di programmazione. Il risultato è stata la realizzazione di due giochi differenti, e sembra che la versione realizzata in Francia sia la più apprezzata e quindi l'immediata pretendente alla distribuzione.

Di base il gioco è strategico, e questa versione di Dune è collegata con sequenze d'azione e presentazioni audio e video d'eccellenza nella migliore tradizione francese di giochi come Captain Blood e Purple Saturn Day.

La data di lancio e il prezzo non sono ancora stati decisi.

RITORNA IL BARONE ROSSO

Dopo mesi di attesa, laDynamix e la Sierra On-Line hanno annunciato la realizzazione del seguito di Red Baron, sicuramente il migliore simulatore di volo della Prima Guerra Mondiale attualmente sul mercato.

Aces of the Pacific non è strettamente Red Baron 2, ma il gioco possiede la giocabilità e similitudini grafiche proprie del primo titolo.

Concentrato sul teatro di guerra del Pacifico durante il secondo conflitto mondiale, i novelli piloti possono aspettarsi di volare con più di 40 aerei differenti ognuno con le proprie caratteristiche che rispecchiano quelle reali.

Tutti i punti che sanciscono la qualità di un gioco sono presenti: da immagini a 256 colori a effetti sonori campionati e realistici.

Con titoli del calibro di Willie Beamish, Heart of China e Rise of the Dragon, la Dynamix sta diventanto velocemente una delle case di produzione per PC più prolifica e qualificata del mondo.

FERMATE IL NARCO TRAFFICO

Stando alle parole della Argonaut Software e della Microprose, baroni della droga del Sud Americasaranno spazzati via, da qui a 50 anni, da un reparto speciale di agenti segreti e da piloti di Stealth Fighter.

Advanced Tactical Air Command (ATAC) è il tentativo della Microprose di fondere elementi strategici a un simulatore di volo.

A capo di questa task force, il giocatore ha a disposizione un arsenale ultra moderno per distruggere i "cartelli" colombiani. Quattro nuovissimi aerei F-22 sono a sua disposizione. Questi velivoli dalle alte prestazioni, sono adatti pressoché a qualsiasi tipo di missione.

Le sequenze di combattimento sono rappresentate con un 3D solidoicon immagini dettagliate di colline, montagne, strade, giungle, piantagioni di cocaina, fabbriche, capannoni, campi di guerriglieri e altro ancora.

La chiave del successo nel gioco è legata, oltre alle capacità del pilota, a un'accorta e perfetta strategia generale.

Se solo fosse così semplice anche nella vita reale...

DEMOLITION DERBY

Le Rollerbabes sono una famosa squadra di ragazze impegnate in uno sport futuristico che sembra essere una combinazione tra hockey, wrestling, boxe e skateboard.

Le squadre si affrontano su di una pista circolare e acquisiscono punti in base alla distanza percorsa, è imperativo evitare trappole e buttare a terra le avversarie. I nomi delle squadre sono strani tanto questo sport, tipo le Parrucchiere Cranio Pelato e le Surfiste Subumane.

Rollerbabe è l'ultimo titolo della serie TV Sports della Cinemaware/Mirrorsoft. Come nei precedenti titoli il gioco prevede annunciatori, statistiche e la possibilità partecipare in otto.

State attenti alle Moving Violations, una squadra di cameriere, in Rollerbabes della Cinemaware.

EXTRA SWOTL

I ragazzi della Lucasfilm Games stanno preparando runa nuova sorpresa per i fan del loro ultimo titolo.

Una serie di data disk per Secret Weapons of the Luftwaffe porterà questo simulatore di volo storico a nuove altezze. Ogni disco aggiunge un nuovo aereo al gioco che può essere pilotato dal giocatore o incorporato nell'esercito avversario.

Larry Holland, creatore di tutti i simulatori di volo targati Lucasfilms, sta dando gli ultimi ritocchi al primo data disk di SWOTL che riguarda il caccia P-38 Lightning con motori gemelli dell'aviazione americana, uno dei più grandi caccia fdella Seconda Guerra Mondiale.

LEISURE SUIT LARRY VUELVE CON UN VIDEO TRAVESTIO

É tornato Larry! L'eroe (?) di tanti incontri galanti è di ritorno con la sua compagna, Passionate Patti, in una nuova avventura di Al Lowe, della Sierra. Intitolato Leisure Suit Larry 5, nonostante questa sia soltanto la quarta pubblicazione su computer (i dischetti 'dispersi' del quarto episodio delle avventure di Larry fanno parte della trama), quest'ultimo gioco presenta Larry nella veste dell'uomo incaricato di trovare una presentatrice per il piú squallido show televisivo. Non sospetta minimamente che dei boss mafiosi siano abbiano tramato il tutto. Una trama secondaria presenta Passionate Patti nella veste di investigatrice della corruzione nel business della musica, e se riuscite a completare il gioco con successo, le due parti dovrebbero unirsi in un insieme vagamente coerente.

Il gioco usa il nuovo gioco interfaccia di Sierra, Sierra's Creative Interpreter (SCI). Si elimina così il battere sui tasti; tutti i necessari comandi sono accessibili tramite icone all'inizio dello schermo, facendo scorrere i necessari controlli per permettere a Larry di camminare, parlare, esaminare e, um.., sbottonarsi i pantaloni (beh, dopo tutto questa è una delle avventure di Larry).

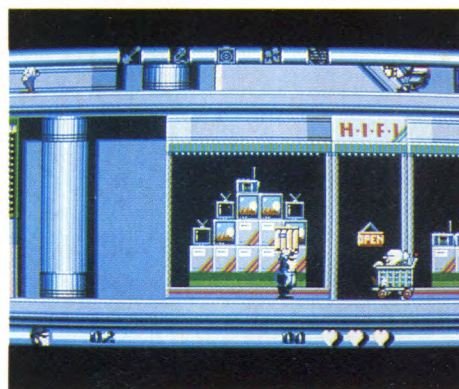
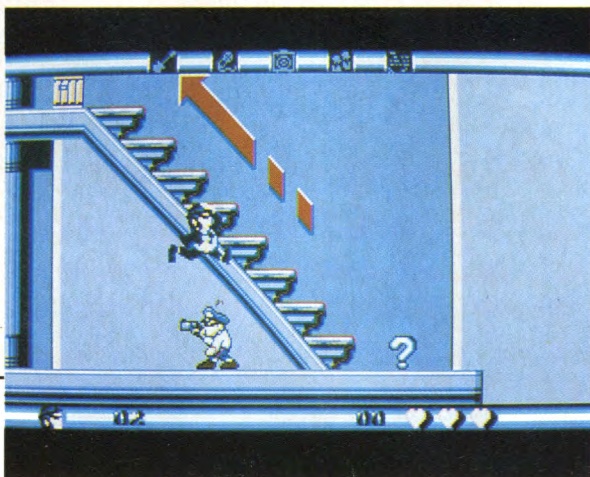
Sierra sta anche progettando di pubblicare i primi tre giochi di Larry con l'interfaccia SCI incorporata, che almeno risparmierà tutto quel battere sui tasti.

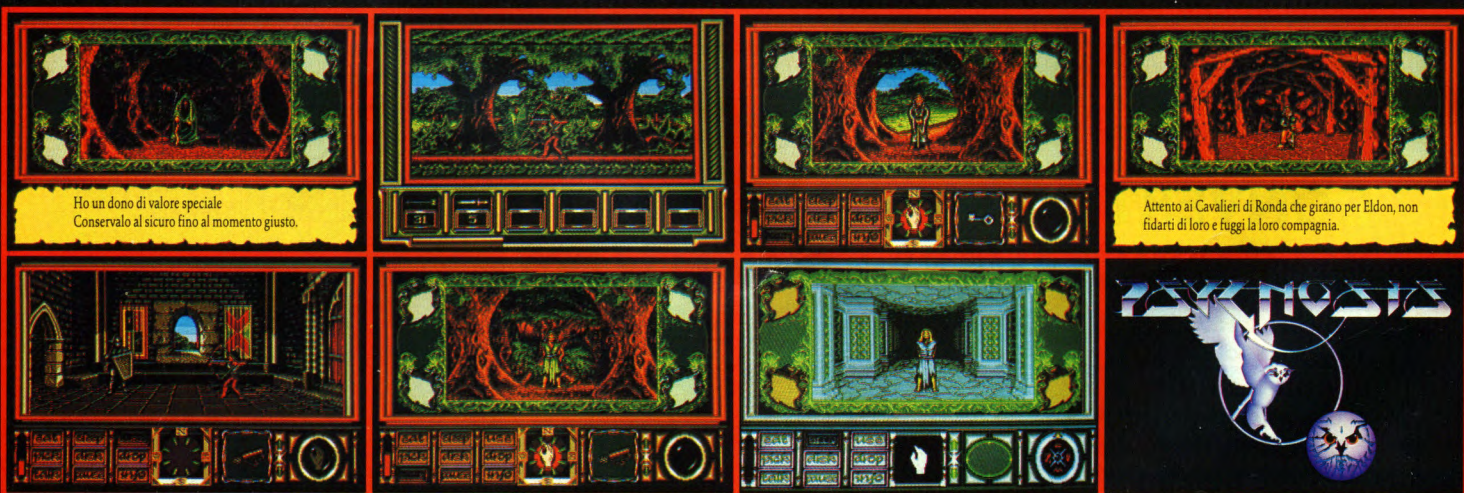
Leisure Suit Larry 5 dovrebbe essere in vendita in questo momento: per dettagli rivolgersi a Sierra Europe al (44) 734 303322.

CONVERTIETE EN UNO DE LOS BLUES BROTHERS CON TITUS

Uno dei grandi film che hanno fatto storia negli ultimi anni, The Blues Brothers, è stato trasformato in videogioco dala Compagnia francese Titus.

In Blues Brothers potrete giocare sia a Jake che a Elwood, preparandovi cosí al grande ritorno nel mondo della musica - solo per scoprire che i vostri strumenti sono stati rubati. Prima di poter tornare al palcoscenico, dovrete trovare gli strumenti, scappare di prigione, fuggire attraverso le catacombe e attraversare gli imbottigliamenti cittadini.

Si tratta di un gioco a piattaforma scrolling multidirezionale con tanti brutti ceffi pronti a ostacolare le vostre ambizioni e con tanti bonus da raccogliere attraverso trecento schermi e sei livelli. Potete giocare da soli o con un altro concorrente (umano).

La musica di sottofondo, che è stata ripresa dalla colonna sonora del film, accompagna l'intera durata del gioco, di cui è previsto il lancio nel prossimo autunno.

Per dettagli rivolgersi a Titus al (33) 1 43 32 10 92.

Nuovo per ST e PC

Dalla Psygnosis, un pressante RPG con più di un pizzico di taglia-e-affetta.

Sei immerso nel profondo del tuo peggior incubo...ma questa volta non c'è risveglio.
Perso e solo in un mondo pericoloso e alieno, devi scoprire dove ti trovi, come ci sei arrivato...e come farai ad uscirne!
In una ricerca frenetica nella terra sconosciuta, esplori foreste labirintine, miniere e complessi sotterranei, raccogliendo oggetti e interagendo con creature indigene.
Riemerso alla luce del giorno, corri su perfette azioni in parallasse, eliminando nemici mentre lotti addentrandoti sempre più nell'ignoto.

Fotogrammi da Atari ST e Amiga.
PSYGNOSIS, FREEPOST. LIVERPOOL L3 3AB. Telefono: 051-709 5755

Le Chuck's Revenge

FARE IL PIRATA può essere divertente (a meno che non siate un pirata di software ...)! Il seguito di "The Secret of Monkey Island" è un concentrato di battute spiritose in pochi megabyte.
Torniamo per un momento alle ultime scene di "The Secret of Monkey Island" . Guybrush Threepwood, appena ottenuto il "diploma" di vero pirata, irrompe nella chiesa, dove la sua compagna sta sposando sotto minaccia il piú meschino e vile pirata dei Caraibi, Le Chuck. Soltanto la morte di Le Chuck libererá i sette mari dal suo terribile dominio, ma il problema è che è giá morto e in quanto fantasma è virtualmente indistruttibile! Fortunamente Guybrush ha una bottiglia di birra di radice anti-fantasma con la quale distrugge Le Chuck per sempre. O No?
Parecchi anni (ed un computer game) piú tardi, Guybrush racconta per l'ennesima volta ai suoi colleghi pirati, davanti a un fuoco di bivacco, la storia di come ha sconfitto LeChuck. Ormai la conoscono tutti a memoria e stufi di sentirsela raccontare un'altra volta, abbandonano Guybrush lasciandolo da solo a cavarsela quando un apprendista pirata lo deruba di tutto il suo denaro. Per vendicarsi, Guybrush impara alcuni incantesimi voodoo, ma involontariamente fa ritornare in vita Le Chuck, che a sua volta vuole vendicarsi dell'offesa subita. Guybrush ha bisogno di un'arma molto piú mortale della birra di radice per liberarsi definitivamente del fantasma, così si appresta a far rotta per il mare aperto gettandosi in un'impresa ancor piú complessa e divertente di quella del primo titolo.
Per questo seguito, la Lucasfilm ha arricchito il sistema di gioco così da renderlo piú immediato da giocare e più piacevole da guardare. Gli oggetti in inventario non sono più elencati come semplici parole, ma sono ora disegnati. Un'altra importante differenza è che Monkey Island II sará disponibile solo in versione VGA (il precedente era sia in EGA che in VGA). Questa versione funziona anche con una scheda EGA ad alta risoluzione, ma il gioco è piú lento e la grafica non è allo stesso livello di quella VGA.
Siccome il gioco è stato progettato per girare con schede VGA, la Lucasfilm ha sperimentato nuovi sistemi di creazione delle schermate grafiche. Prima vengono fatti degli schizzi in bianco e nero, su carta, di tutti le locazioni, i quali vengono poi passati allo scanner. I programmatori possono quindi usare questi schizzi sia per programmare le locazioni che per capire se la grafica ha bisogno di modifiche. La locazione verrá dipinta a colori su carta da un disegnatore solo quando il codice per ciascuna locazione è a buon punto e a ciascuna di esse è stato dato il "visto si stampi".
Quest'ultima versione viene passata nuovamente allo scanner e poi mandata agli artisti grafici per i ritocchi in elettronico. L'intero procedimento non dà solo risultati migliori ma è anche piú veloce: ora i programmatori non devono aspettare che siano pronte le schermate grafiche per scrivere il codice, ma possono già lavorare sulle locazioni in bianco e nero e poi farle colorare quando il codice è definitivo. L'animazione in "Le Chuck's Revenge" è fatta in parte ritoccando l'animazione del primo gioco, in parte disegnandola ex-novo e in parte videoregistrando dal vivo movimenti e azioni come "studi anatomici" per gli artisti grafici. Avendo avuto successo l'aspetto umoristico del primo gioco, i progettisti stanno cercando di renderlo ancora più divertente.
Persino gli enigmi hanno delle soluzioni curiose. Per esempio, ad un certo punto c'è bisogno di un pezzo di legno di una certa lunghezza: per ottenerlo bisogna segare la gamba di legno di un pirata addormentato. Oltre a Le Chuck ci sono molti altri personaggi del primo gioco. Stan, il venditore di navi usate in "The Secret of Monkey Island", è di nuovo in affari ma adesso vende bare poco usate o quasi nuove! "Le Chuck's Revenge" dovrebbe essere uscire per la fine di novembre; le traduzioni in tedesco, francese, spagnolo e italiano saranno pronte per dicembre o al più tardi per l'inizio del 1992.

TV SPORTS BOXING

IL FUTURO della boxe potrà essere in forse, non quello di TV Sports Boxing della Cinemaware la cui uscita è ormai imminente. Dopo il football, il basket, il baseball, la casa di software americana (che ora è un'etichetta più che una vera casa di software) prova a cimentarsi con uno sport non di squadra. Come è già accaduto in precedenza con altri giochi, TVS Boxing enfatizza gli aspetti manageriali e di allenamento oltre a quelli relativi all'incontro vero e proprio.

Il programma comprende quasi tutti gli aspetti del pugilato: dal contratto col manager al fissare la data degli incontri e alle tecniche di allenamento. Inizialmente, bisognerà creare un proprio pugile assegnandogli i vari attributi (come capacità di incassare, forma fisica, gioco di gambe, ecc.) che ne faranno un esemplare unico oltre che un potenziale campione.

Giunto il giorno del combattimento, entrano in campo le riprese televisive. Questo insolito avvenimento, il passaggio in TV di un pugile alle prime armi, contribuisce a giustificare il titolo del gioco e a creare l'atmosfera giusta tramite l'uso di commenti campionati tra un round e l'altro. L'incontro vero e proprio può essere giocato due avversari umani, benché ciò valga solo a livello di incontro non ufficiale. Giocando in solitario, ci si ritrova invece a competere con i pugili controllati dal computer. Poiché ogni match è seguito da un arbitro e da tre giudici, il computer modificherà la sua condotta tattica in modo da adattarla volta a volta alla situazione. Se sta vincendo ai punti, cercherà di tenersi fuori portata facendo passare il tempo anziché gettarsi all'attacco rischiando di andare KO.

Uno dei problemi del gioco è la velocità - non quella del movimento (che può essere velocizzata, stranamente, assottigliando le corde). Infatti, ogni volta che i pugili si avvinghiano in un corpo a corpo, l'arbitro li tratta come se stessero trattenendosi l'un l'altro e interviene per separarli, il che è estremamente irritante, specialmente se l'avversario ha un allungo maggiore! La Mirrorsoft conta di eliminare questo inconveniente e di apportare alcune altre migliorie al fine prima di immetterlo sul mercato.

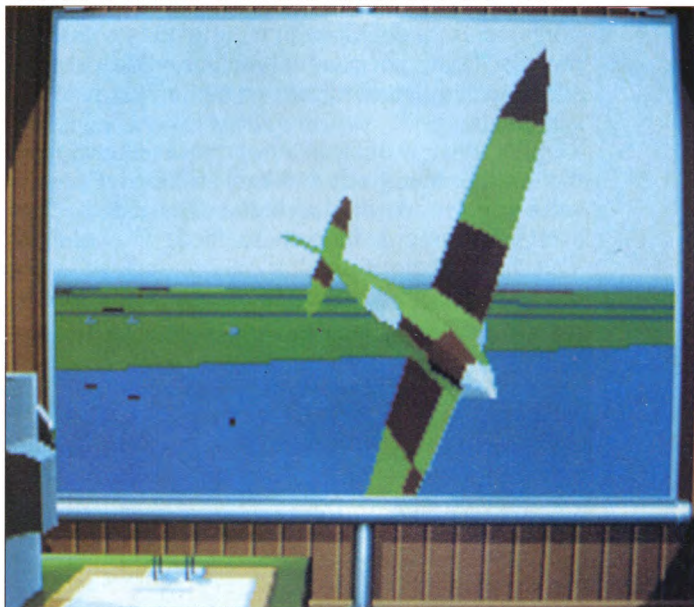
REACH FOR THE SKIES

argomento di questo gioco

LA BATTAGLIA D'INGHILTERRA

è l'argomento di questo gioco del team della Rowan Software per la Mirrorsoft. Non è la prima volta che la famosa battaglia aerea viene usata come soggetto per un gioco, ma la Rowan Software afferma che Reach for the Skies ne è la piú accurata simulazione, poiché è possibile rigiocare tutte e quattro le fasi della battaglia, comprese le missioni di protezione dei convogli marini e la difesa delle postazioni radar. Reach for the Skies, che inizia con uno spezzone campionato del discorso di Winston Churchill, è stato ideato per competere con Their Finest Hour, sebbene la Mirrorsoft stia molto attenta a non citarlo.

"Usando aereoplani disegnati a vettori invece che in bitmap, abbiamo aumentato in maniera notevole la velocitá" afferma la Rowan Software. "Non solo, abbiamo anche incluso degli elementi strategici - i giocatori devono distribuire le risorse produttive in modo ragionato se vogliono vincere." Come per Their Finest Hour", si possono pilotare aerei tedeschi o britannici e sebbene in RFTS ci siano meno aerei, l'opzione "campagna militare" - nella quale il giocatore è sia il comandante supremo delle forze britanniche e tedesche che uno dei piloti - dovrebbe garantire maggior spessore e flessibilitá.

Cominciando dal primo giorno della Battaglia d'Inghilterra, il gioco usa brani delle bande militari del tempo per creare l'atmosfera giusta (solo se avete una scheda sonora, per il momento) e procede giorno per giorno, dando aggiornamenti sui danni inflitti e ricevuti. La Mirrorsoft ci tiene a far notare che il giocatore principiante può gettarsi subito nell'azione senza dover orchestrare l'intera campagna militare. I programmatori stanno cercando di rendere il gioco il piú veloce possibile, su computer lenti, e a questo proposito si avrà la possi-bilitá di variare i dettagli del terreno e degli aereoplani, fino a ridurre persino le ombre sulle ali degli Spitfire. Il gioco sará disponibile in versioni per VGA, EGA e Tandy. Il programma è in dirittura d'arrivo e mancano solo alcuni dettagli. Reach for the Skies dovrebbe essere in vendita poco prima di Natale. Passo e chiudo!

FACES

Il programmatore russo Alexei Pajinitov meravigliò il mondo con Tetris, il gioco puzzle più giocato di tutti i tempi.
Il processo, apparentemente semplice, di riorganizzazare dei blocchi, mentre questi cadono giù per lo schermo per completare intere linee, continua a tenerci incollati ai monitor a tre anni di distanza dal suo lancio.
Oggi PC Review offre un'anteprima esclusiva dell'ultimissimo gioco di Alexei Pajinitov. Questa volta non si tratta di blocchi ma di parti di, come avrete sicuramente indovinato, facce.
Questo dà al gioco un'ulteriore dimensione: invece di completare linee, bisogna completare queste facce

manovrandone le parti che stanno cadendo; capelli, sopracciglia, occhi, naso, bocca e mento devono essere tutti allineati correttamente. Alcune di queste facce risulteranno estremamente familiari...
Si tratta di un livello completo del gioco finale, funziona con graficaVGA (ma anche con CGA, EGA, Tandi ed Hercules),e prevede effetti sonori e musica. Costituisce un vero e proprio mini gioco: nonostante abbia un solo livello, non é affatto uno scherzetto. Il gioco completo vanta ben 10 livelli, un'opzione torneo a piú giocatori,

PC Review vi regala un disco omaggio in ogni numero! Ogni disco è completo di videogiochi di futura pubblicazione, e in più contiene di programmi di utility, il cover disk di PC Review ha qualcosa per tutti. Abbiamo in programma anche nuovi, divertentissimi dischi, che vi permetteranno di visionare videogiochi nuovi di zecca.

Questo mese vi offriamo la possibilitá di sperimentare un livello completo di Faces, l'ultimo programma di Alexei Pajinitov, autore di Tetris, ed alcuni scherzi pratici e innocui da fare ad amici e colleghi usando un PC e questo disco. Il disco funzionerá su tutti i PC con disk drive 5.25, le istruzioni complete per il caricamento e l'uso di programmi sono fornite qui di seguito.

COME CARICARE I PROGRAMMI

Prima di provare a caricare il disco assicuratevi che il vostro PC possieda i requisiti minimi (sopraindicati) per il programma che desiderate adoperare.

Se il vostro computer non possiede hard disk, potrete sempre installare Faces su un disco floppy 5.25" da 360 K o 3.5" da 720 K; Blues Brother su un disco 3.5" da 720 K; Music Maestro e Jokes su un disco 5.25" da 360 K o 3.5" da 720 K. Per ognuno di questi si devono usare dischi vergini separati. Inserire il cover disk di PC Review nel drive A, chiudere l'apertura del drive e, se il vostro schermo non mostra giá A:>, richiedetene il collegamento battendo

a: (return)

Quando lo schermo mostra A:> battere

go (return)

Questo aziona il programma menu e fa apparire uno schermo informativo. Battere qualsiasi tasto per ottenere il menu del cover disk. Il programma desiderato si può evidenziare usando i tasti del cursore - seguendo le indicazioni sullo schermo l'archivio del programma sarà decompresso e ricopiato dal cover disk sull'hard disk o su floppy.

e un'opzione testa-a-testa con soli due giocatori, oltre alla possibilitá di personalizzare le facce.

Controlli della tastiera
J muove i pezzi a sinistra
L muove i pezzi a destra (si, davvero)
K scambia i pezzi
I fa saltare i pezzi
La barra spaziatrice fa cadere i pezzi piú velocemente.

SCHERZI PRATICI

La rivincita perfetta: dai un grattacapo ai toui amici e/o colleghi con il loro PC che improvvisamente comincia a comportarsi in maniera strana. Basta caricare lo scherzo richiesto e poi stare a vedere che cosa succede...

Risposta impertinente
Il computer rifiuterá di eseguire qualsiasi comando.

Lo scarico
Il computer annuncia che è stata avvistata dell'acqua nel drive b! Seguirá quindi un effetto sonoro realistico man mano che il drive fa defluire l'acqua.

I mangiatori
Un personaggio incontrollabile stile Pacman appare sullo schermo e comincia a divorare tutto il testo.

L'occhio
Ecco tutto

Questi sono piú schermi "firmati" che scherzi veri e propri e producono uno sfondo interessante quando il computer é lasciato incustodito.

NB: QUESTI SCHERZI NON SONO DEI VIRUS.
Sono totalmente innocui e dopo un certo periodo - indicato su ogni archivio - gli effetti scompariranno e il computer ritornerá alla normalità. Qualunque cosa sia apparsa o scomparsa dallo schermo, non dovrebbe esserci alcuna perdita di dati.

Consigliamo comunque prudenza nella scelta della vostra vittima. Assicuratevi che si tratti di qualcuno che sa prenderla con lo spirito giusto!

Questo disco é stato controllato per ogni possibile virus. PC Review declina ogni responsabilitá per qualsiasi conseguenza derivante dall'uso del disco o dai programmi che esso contiene.

Problemi con il disco?

Se il vostro disco presenta segni di malfunzionamento o danneggiamento, vi preghiamo di non inviarlo a PC Review, poiché non disponiamo di nessuna copia extra!

Piuttosto, riempite il modulo seguente, impacchettate il disco e speditelo, insieme al modulo e ad un Vaglia Internazionale di 55p (lire sterline), al seguente indirizzo:

PC Wise
Unit 3
Merthyr Industrial Park#
Pentrebach
Merthyr Tydfil
Mid-Glamorgan
Wales CF48 4DR

(modulo)

Nome..................................
Indirizzo.............................
....
....
....
....

Il disco nel mio numero di PC Review é danneggiato. Vi prego di inviarmene un'altra copia - Includo un Vaglia Internazionale di 55p e il disco originale.

(The disk on my copy of PC Review was damaged. Please send me a replacement. I enclose an International Money Order foe £0.55p and the original disk.)

Sono un novellino nel campo dei PC e durante l'anno passato mi sono posto delle domande alle quali non ho mai ricevuto delle risposte soddisfacenti; forse voi potete aiutarmi.

1. Che cosa si intende con "texture mapping" e "ray tracing"?
2. Adesso sto imparando il Basic. Che linguaggio mi consigliate dopo di questo?
3. Cosa si intende con RAM e ROM? e potete raccomandarmi dei buoni libri che spieghino il funzionamento dei computer?
4. Sto pensando di comprare un PC mini-tower, 20 MHz 386 con VGA super graphic e un hard disk di 40 Mb. E' abbastanza capace da poterlo usare per tutti i giochi e i programmi, o verrà subito superato e sarà incapace di gestire le richieste sempre maggiori dei nuovi giochi?)

1. Ambedue i termini vengono usati in computer grafica, e hanno a che fare con il meccanismo di creazione di disegni tramitel computer. "Texture mapping" dà alle superfici delle proprietà simili a materiali concreti come l'acciaio e il legno. "Ray Tracing" è il sistema attraverso il quale vengono resi tridimensionali le forme calcolando la direzione della luce da diverse fonti e considerando come la stessa viene riflessa dagli oggetti per determinare dove sono le ombre, quali parti degli oggetti devono essere alla luce e quali no.
2. Programmare è una questione personale, è quindi difficile raccomandare un particolare linguaggio, tuttavia il prossimo passo, seguendo la stessa linea e con un buon numero di manuali a disposizione, potrebbe essere il Turbo Pascal. Molti programmatori professionisti lo usano.
3. RAM è la sigla di Random Access Memory (memoria centrale). E' la memoria usata dal computer come area di lavoro. ROM è la Read Only Memory (memoria di massa), questa non è come la RAM perché una volta usata non può essere cambiata (da cui "Read Only"). Il vantaggio è che i dati in memoria non vengono cancellati spegnendo il PC. Per quanto riguarda i libri, la soluzione migliore è di provare nella biblioteca di zona o in un negozio specializzato. Con il computer IBM viene fornito il manuale di Peter Norton, che contiene molte delle informazioni di base di cui ha bisogno.
4. Un Pc 386 è abbastanza capace di far funzionare una buona parte del software disponibile. Non verrà superato, ma esisteranno sempre dei PC piú capaci di quello che possiedi. Sai bene che un hard disk di 40 Mb è un po' piccolo se si vuole installare software che necessita da 60 a 80 Mb.La VGA super graphics (800 x 600) va bene, ma è improbabile che siano molti i giochi che la supportino.

Siete confusi riguardo il misterioso funzionamento del vostro PC? Perplessi dalla scelta dell hardware? Presi di sorpresa dalle necessità del software? Qualsiasi sia il problema scrivete a Q&A e faremo del nostro meglio per aiutarvi. Le lettere di questo numero le abbiamo inventate, adesso aspettiamo le vostre!

Qual è la differenza tra un 80386 e un 386SX? Se sono tutti e due 386S, come mai uno è meno caro dell'altro?

Il 80386 (o 80386DX per essere precisi) usa un processore a 32 bit, cioè ha dei canali dati che raccolgono 32 bit alla volta. Quando manda dati all'esterno ha inoltre un collegamento a 32 bit con la memoria del PC, questo gli permette di funzionare e procedere velocemente. Il modello 386 è lo stesso molto buono, e ha parecchie possibilità che vengono sfruttate dai produttori di software quindi la Intel (produttrice del 80836 e della maggior parte di altri processori per PC) ha deciso di creare una versione ridotta del 386 che a 32 bit ma che comunichi con le periferiche esterne a 16 bit alla volta. Questo ha reso possibile ai produttori di PC di costruire delle macchine a buon mercato che lavorino a 16 bit alla volta (basati sul modello dei vecchi AT o 80286, che pure usavano 16 bit). Per cui i produttori possono offrire il 386SX a un prezzo inferiore fornendo la funzionalità del 80386DX, se non la sua velocità. Per cui cose tipo "multitasking" (quando il PC fa diverse operazioni alla volta) che vengono eseguite bene dal 386SX possono essere fatte anche su un 386SX, aspettandosi tempi di lavorazione più lunghi di quelli del DX perché li riceve solo a 16 bit alla volta. Il 386SX va bene per molte applicazioni che non hanno bisogno di una grande quantità di memoria, sebbene sia meglio, avendo denaro a disposizione, comprare il computer più capace (con tanta memoria) che potete permettervi.

Q

Posseggo un PC Amstrad 8MHz EGA ed essendo un avido fan della simulazione comincio ad avere difficoltà nel trovare buoni simulatori da adoperare sul mio computer.
Ho quindi deciso di aggiornare il mio computer gradualmente, poichè non posso permettermi di acquistare un altro computer più veloce.
Vorrei una risposta alle seguenti domande:
1) Qual è la differenza tra un pannello accelleratore e un nuovo processore?
2) Se volessi un computer da 16MHZ è necessario che acquisti una nuova scatola, o il processore potrà adattarsi al vecchio slot?
3) Cambando il numero di slot d'espansione (al momento ce ne sono due) e questi provvederebbero sia ai pannelli a 16-bit che a quelli a 18-bit?
4) Potrò ancora espandere il mio computer (per esempio: monitor EGA, disk drive 3.5") come farei normalmente?
5) Sarebbe possibile variare i MHz invece di avere soltanto un interrutore turbo?

A

Per prima cosa, la velocità del clock del processore è definita dal produttore, quindi se vuoi che il tuo PC sia più veloce, avrai bisogno di un nuovo processore. Infatti la variazione di MHz (o piú correttamente della velocitá del clock) è esattamente operata dall'interruttore turbo: poichè ad alcuni programmi software occorre un PC a velocitá particolare, l'interruttore turbo rallenta il computer alla sua velocitá normale per risolvere eventuali problemi.
Quando parli di acquistare "una nuova scatola", suppongo intendi la presa di corrente per il processore; non ci pensare nemmeno.
La differenza tra un nuovo processore e un pannello accelleratore è allo stesso tempo non eccessiva ed enorme. Questo è dovuto al fatto che il pannello accelleratore è un nuovo processore, cioè un processore differente. Il pannello accelleratore avrà il 286 o il 386 che rimpiazzeranno l'8086 o l'8088 del tuo processore.
Il vecchio processore dovrà essere rimosso, e un cavo dovrà essere collegato al connettore piastra. Il cavo è poi a sua volta collegato al pannello posto in uno degli slot del PC e immediatamente avrà un nuovo processore.
Se acquistassi e installassi un nuovo processore piú veloce, otterresti difficilmente la stessa prestazione di un pannello accelleratore (parleremo di pannelli accelleratori in un prossimo numero). Quindi un pannello accelleratore è l'unico modo di ottenere un reale aumento di velocitá, poichè esso utilizzerà una piastra a potenza superiore.
Gli slot di cui parli sono usati per pannelli aggiuntivi, e non per i soli processori, benché (come ho detto prima) un pannello accelleratore munito di processore, userà lo slot interamente. Potrai ugualmente aggiornare il tuo PC (nei limiti del possibile), ad eccezione dello slot perso nel pannello accelleratore. Benchè mi non specifichi che tipo di PC Amstrad possiedi, è probabile che sia un PC1 640, trattandosi di EGA. In questo caso dovrai considerare che l'approvvigionatore di potenza é situato nell'unità del monitor e se desideri aggiornarlo avrai bisogno di un nuovo approvvigionatore oltre che di un nuovo monitor.

Ray Tracing: una figura tridimensionale resa calcolando le scie di luce tramite sorgenti diverse e usando il modo in cui queste fanno rimbalzare gli oggetti per definirne le ombre, quali parti degli oggetti dovrebbero essere luminose e quali più scure.

Q

Posseggo un PC Amstrad 8086 e uso l'MS DOS 3.3. Vorrei aggiornare il mio sistema e usare il DOS 5.0 sul mio PC. Ne vale la pena? È necessario che cambi il processore per una nuova versione e in questo caso mi permetterá di usare il mio software corrente?

A

La risposta a "ne vale la pena" è... "forse". Non è necessario un processore diverso e il tuo processore dovrebbe funzionare senza problemi (questo è, in ogni caso quello che dichiara la Microsoft). Se tu usi programmi con applicazioni commerciali e/o videogiochi la versione più recente del DOS ti sarà forse d'aiuto. Il nuovo DOS è più piccolo delle versioni precedenti (questo vuol dire che ha bisogno di un minore spazio in memoria), e quindi lascia più spazio per gli altri programmi.
Non c'è nessun trucco, ma forse avrai dei dubbi sui benefici finanziari di una tale operazione, poichè questi non sono affatto garantiti. Se il tuo sistema funziona bene in questo momento ti suggerisco di lasciarlo così com'è. Se invece stai per acquistare un nuovo sistema, ti raccomando vivamente il DOS 5.0.

Q Avendo notato quanto il prezzo dei PC sia calato recentemente, sto programmando l'acquisto di un altro computer da usare principalmente per i videogiochi. Mi sono deciso su un 386 a 25 MHz con hard ddisk da 40Mb e scheda grafica VGA. Oppure un Amiga 500 o 1500.

I miei quesiti sono i seguenti. Credete che sia necessario un 386, o è sufficiente un veloce 286/386SX? Vorrei giocare i nel miglior modo possibile, e l'hardware per questi videogiochi è in costante miglioramento. Conoscete giochi funzionanti con PGA o SVGA? Se la risposta è no, pensate che ce ne saranno in futuro?

Secondo voi è raccomandabile l'acquisto di un drive CD-ROM adesso, o pensate che dovrei attendere che questi siano piú conosciuti sul mercato? Pensate che il sistema che intendo acquistare sia migliore di un Amiga per quanto riguarda i videogiochi - inclusi quelli stile arcade - considerato che non esistono piastre di sostegno?

A **Un veloce 386SX dovrebbe servirti, tanto bene quanto un potentissimo 386, costandoti anche molto meno. Non conosco nessun gioco che funzioni correntemente con un tipo di PGA specifico, e i videogiochi che supportano SVGA sono pochi e difficili da reperire. Una scheda SVGA e un monitor dovrebbero comunque sostenere i comuni videogiochi che funzionano con la VGA.**

Se uno dovesse attendere il successo dei CD-ROM, questa non si avvererebbe mai. Se, o quando, avranno successo, i prezzi caleranno, ma acquistarne uno ora o in futuro dipende dalla tua necessità immediata.

L'hardware dell'Amiga è più adatto all'uso dei videogiochi, ma la flessibile architettura dei PC e la loro facilità di aggiornamento indica che un computer altamente specifico ha la capacitá di superare tutti gli altri.

Q Posseggo un Amstrad PC1512 munito di RAM 512K e di un hard disk 35Mb. Tale memoria é sufficiente per un VGA o questo non ha importanza quando esiste una piccola quantitá di RAM? Sareste cosí gentili da dirmi quanto mi costerebbe?

A **Temo che tu non possa aggiornare un Amstrad PC1512 con una VGA poichè l'adattatore video è sul pannello madre e non può essere disinserito. Inoltre, il generatore di potenza funziona sul monitor CGA già fornito.**

A Molti miei amici posseggono computer Amiga e si vantano delle loro immagini a colori 4096. Poichè gli Amiga hanno allo stesso tempo sia una risoluzione massima minore, (640x480 su VGA e solo un 640x400 su un Amiga), sia meno colori, è possibile l'importazione di immagini?

I miei "amici" riescono sia a leggere che a scrivere in formato IFF, esiste una qualche utilità nell'utilizzo di questo formato su VGA? In caso negativo esiste forse un'utilitá nello scambio tra IFF a GIF?

Q **Dovresti considerare seriamente l'acquisto di un eccellente Deluxe Paint II o di un Deluxe Paint Animation. Non solo questi sono tra i migliori pacchetti grafici sul mercato (utilizzati da molti tra i migliori artisti di videogiochi grafici PC), ma DPaint riuscirà perfino a "leggere" e convertire automaticamente gli archivi IFF dei tuoi amici. Deluxe Paint è distribuito in Italia da CTO Tel. 051 753133**

Se l'Amstrad ha deciso di lanciare sul mercato il PC 5286 Games Pack significa che il settore dell'intrattenimento su PC è ormai arrivato. Conviene investire in una macchina del genere? Rob Beattie indaga.

AMSTRAD

L'Amstrad si è fatta negli anni la reputazione di azienda dal marketing aggressivo: i suoi prodotti non sono, in genere, molto innovativi dal punto di vista prettamente tecnologico, ma i prezzi sono sempre e comunque molto competitivi.

Veniamo subito al PC5286 ed esaminiamo innanzitutto le sue caratteristiche tecniche. Questo nuovo prodotto si basa su un 80286 a 16MHz, con 1Mb di RAM (espandibile a 4Mb), floppy drive Citizen ad alta densità (1.44Mb) da 3.5" e disco fisso da 40Mb con un tempo d'accesso di 24 ms; due slot tipo AT - uno dei quali è occupato dalla scheda sonora, mentre l'altro è predis-posto per il collegamento di un coprocessore matematico Intel 80287. La scheda madre è minuscola, ma dà l'impressione di essere stata prodotta in economia - non sembra essere stato dell'arte.

Tutto questo costa 1.990.000 lire, IVA esclusa . Un prezzo certamente mooolto interessante...

Internamente la macchina si differenzia pochissimo da qualsiasi altro PC 286 compatibile. In effetti, le sue dimensioni sono tra le più piccole che ci sia capitato di vedere per macchine di questo genere, ma al di là delle dimen-sioni, si tratta di un "normalissimo" 286 .

In questo caso, le dimensioni sono veramente importanti. Se state pensando a un secondo PC da tenere in casa, l'ultima cosa che si può desiderare è un PC grande come una vasca da bagno. Sotto questo aspetto, l'Amstrad ha veramente fatto centro, riuscendo ad "impacchettare" tutti i componenti necessari in una unità compatta ed estremamente maneggevole.

Sul retro c'è una presa VGA, un porta parallela (per la stampante) oltre a una porta seriale (forse per un modem esterno). Sul retro della scheda sonora c'è una presa per il joystick e un piccolo jack per i due altoparlanti. Il mouse e la tastiera sono collegati in modo bizzarro a due prese relegate sotto l'apparecchio e sono un po' difficili da collegare.

Il monitor è in standard VGA con una memoria di 256K atta a migliorarne le prestazioni video. Questo standard è ormai molto comune nei PC utilizzati per

Amstrad PC5286 Games Pack
(02) 3270741 L. 1.990.000 + IVA

COUNTERPOINT

Counterpoint è essenzialmente una semplice estensione dei vecchi programmi a menu che si applicano al DOS e permettono di svolgere le operazioni di copia e cancellazione dei file. È un programma con interfaccia grafica che utilizza icone invece di semplici opzioni scritte per facilitare la vita alle persone non-tecniche quando si trovano ad avere a che fare col complicato sistema operativo del computer. In quanto tale fornisce le seguenti funzioni operative:

- **Si possono lanciare i programmi forniti dall'Amstrad con Counterpoint, semplicemente puntando sulla loro icona col mouse e cliccando due volte. Come si vede dalle foto, le icone sono chiare e nitide.**
- **Si possono creare delle icone ex-novo da utilizzare per lanciare i programmi presenti sull'hard disk. Oppure si può scegliere e utilizzare una delle 130 icone predisegnate. Primo problema: bisogna comunque conoscere il DOS per digitare i comandi che fanno partire il programma. Secondo problema: il programma di paint fornito con Counterpoint non è molto funzionale.**
- **Counterpoint ha un numero di tasti già configurati per formattare i dischi, copiare, creare directory, stampare e fare autodiagnostica. Il problema è che quando si vuole aggiungere qualcosa - per esempio fargli leggere il drive D - bisogna conoscere il DOS. Oppure bisogna conoscere qualcuno che lo conosca.**

Counterpoint non è semplice da usare. Tutto è OK finché si tratta di utilizzare le icone, ma la freccia del puntatore sparisce misteriosamente quando arriva sulla barra del menu e ciò rende alquanto difficile selezionare i menu a tendina e scegliere il comando desiderato - non essendo possibile vedere la freccia è facilissimo uscir fuori dalla barra.
In conclusione, bisogna sottolineare che il 5286 si differenzia da tutti gli altri modelli, in quanto è un ottimo computer per chi vuole essere introdotto in modo indolore all'oscuro mondo dell'MS-DOS.

visualizzare immagini grafiche, sia che si tratti di tabelle statistiche complesse, oppure delle ancor più complesse pareti di un dungeon sotterraneo. La VGA ha inoltre il vantaggio di essere compatibile con qualsiasi altro standard video prodotto in precedenza dalla IBM, compresi lo standard CGA e monocromatico. Questo significa che è possibile usare qualsiasi programma in circolazione.

E com'è l'utilizzo pratico della macchina? Niente male considerato quello che costa. Il vecchio e poco funzionale mouse della Amstrad è stato sostituito da uno nuovo modello simile a quello della Microsoft. La tastiera è piú piccola di quella dei precedenti computer Amstrad, ma sembra altrettanto robusta - il che è una buona notizia per coloro che faranno le ore piccole a pigiare tasti giocando a Xenon II. L'unità di sistema è decisamente piccola e il monitor è nitido e con un buon contrasto.

Il joystick è ... un joystick; indispensabile per alcuni giochi, del tutto superfluo per altri. Gli altoparlanti assomigliano piú a dei rasoi elettrici che a degli altoparlanti elettrostatici, ma danno un suono accettabile. Senza dubbio il rumore del motore dell'F15 è straordinariamente realistico.

Tuttavia non è stata posta molta attenzione ai dettagli. Un tappetino per il mouse sarebbe costato pochissimo e avrebbe permesso all'Amstrad di promuovere ancora meglio il prodotto, dando l'impressione agli acquirenti di aver fatto un affare ancora migliore. Gli altoparlanti non sono dello stesso colore del resto della macchina e sembrano quasi aggiunti in un secondo momento.

Sebbene l'abbiamo precedentemente elogiato, il rumore del motore dell'F15 è un po' deboluccio per darci l'impressione di trovarci al posto di comando di un nuovo centro di intrattenimento domestico.

Questo perché, il PC5286 è l'ennesimo esempio di quello in cui l'Amstrad riesce meglio - produrre qualcosa che fa la sua bella figura sulla carta, ma che, una volta

I GIOCHI

La scelta di Links, Prince of Persia e F-15 Strike Eagle potrà non sembrare gran che per coloro che passano le loro giornate con in mano un joystick, ma per un normale utente non avvezzo ai videogiochi per PC è certamente un ottimo punto di partenza. La gamma dei giochi in omaggio è importante in un'offerta di questo genere, e l'Amstrad è riuscita ad offrire la miscela giusta.

Ecco, in meno di tre minuti, tutto ciò che bisogna sapere dei tre giochi .

• PRINCE OF PERSIA

(Numero 44 nella Top 100 di PC review: vedi il supplemento allegato)
Quel mascalzone di Jaffar sposerá la figlia del sultano (e probabilmente ci farà tutto quello che ne consegue) se non riuscite a scappare dalla prigione e a liberarla. Lei è abbastanza carina , anche se un po' pixellata, e il vostro personaggio ha dei movimenti veramente realistici. Il gioco è un mix di avventura dinamica, gioco di piattaforme e rompicapo. Il sonoro è un po' ripetitivo e noioso.

• F15 STRIKE EAGLE

Il rombo dei motori, il sibilo dei missili, le urla del vostro colonnello. Lanciatevi in missioni spericolate nel Golfo Persico, in Vietnam , in Medio Oriente o sulla "linea della morte" di Gheddafi,. Strano ma vero, questo gioco è probabilmente piú vicino a quella che è stata la realtà per i piloti durante la Guerra del Golfo di qualunque altra simulazione piú o meno

che lo si tocca con mano, si capisce che è stato costruito puntando al risparmio. Ciò significa tagliare un po' qui e un po' là finché si riesce a ottenere un prodotto da vendere a uno di quei prezzi magici che terminano per 990. Per lo meno dei soldi li hanno spesi - magari giusto per il biglietto aereo necessario per trovare la scheda sonora. L'Amstrad sostiene che è compatibile con la AdLib, la preferita dai giochi di oggi, come MIG-29 Fulcrum e Pitfighter della Domark. Rispetto ad altre schede sonore (vedi il riquadro) è alquanto primitiva, ma riesce ugualmente a riprodurre i bang, crash e pop necessari a rendere più interessanti e piacevoli di quanto potessero essere altrimenti i tre giochi inclusi in omaggio. Comunque, se riesco a beccare l'uccello che svolazza nel gioco di golf, giuro che gli tiro il collo.

Per quanto riguarda la velocità, il PC5286 appartiene alla categoria dei personal computer, sebbene il disco fisso da 24 ms gli permetta di raggiungere prestazioni di un certo livello. La sua velocità è pari a otto volte quella dell'originale PC IBM e circa un terzo di quella un normale 386 a 33 MHz.

Tuttavia le persone lungimiranti oggigiorno comprano i modelli 386SX - in parte perché l'SX è piú veloce, ma soprattutto perché è in grado di far girare il software specifico per 386, cosa che un 286 non può fare. Un tipico esempio di questo problema è il programma piú richiesto del momento, Windows 3.0 della Microsoft. Gira sul 5286, ma alcune delle sue funzioni piú avanzate non sono accessibili.

Vale la pena di far notare che la Amstrad vende il PC 4386SX con la stessa confezione. Il contenuto, ovviamente, è molto diverso. Come la macchina sotto esame in questo articolo, si tratta di un'altro computer dall'impronta piccola, ma basato su un processore 386SX da 20 MHz con disco fisso ad accesso veloce da 80Mb, memo-ria RAM da 4 Mb, e dotato di Windows 3.0. Il monitor, è bene specificarlo, è di soli 10" invece dei 14" del monitor del al 5286, ma si tratta della sola differenza fisica. Il prezzo per queste prestazioni extra è di 3.690.000 IVA esclusa, che non è niente male se paragonato alla concorrenza. Per CIRCA lo stesso prezzo, ad esempio, la Asem offre un 486 da 16MHz dotato di memoria RAM da 1Mb e disco fisso da 43 Mb (vedi il riquadro per ulteriori confronti).

CAMBIO MODELLO?

Se giá possedete un Amstrad PC1512 o PC1640, questo PC Games Pack non costituirá nè un buono nè un cattivo upgrade. Ne apprezzerete sicuramente le prestazioni, ma questa dipenderá piú dalla relativa lentezza del 1512/1640 che da ogni altra cosa.
La veritá è che le macchine che costituirono la prima ondata - peraltro di gran successo - dei PC Amstrad sono oggi superate. È perfino difficile consigliare di aggiornare il 1640 con una scheda più veloce, poichè sarebbe meglio ricominciare da capo acquistando una nuova macchina.
In quanto tale, il 5286 non offre significativi vantaggi ai possessori di un vecchio modello Amstrad, a meno che non riusciate a convincere il vostro rivenditore a permutare il vostro vecchio modello;
Francamente, però, crediamo che sarà molto difficile che ci riusciate.

1.
Counterpoint è un considerevole passo in avanti dal punto di vista dell'interfaccia grafica e consente di lanciare un programmi puntando e cliccando con il mouse.

2.
L'editor delle icone non serve a gran che. La paletta colore è OK, ma gli strumenti di disegno sono difficili da usare e non molto precisi. Nonostante tutto, però, è possibile scegliere tra varie font.

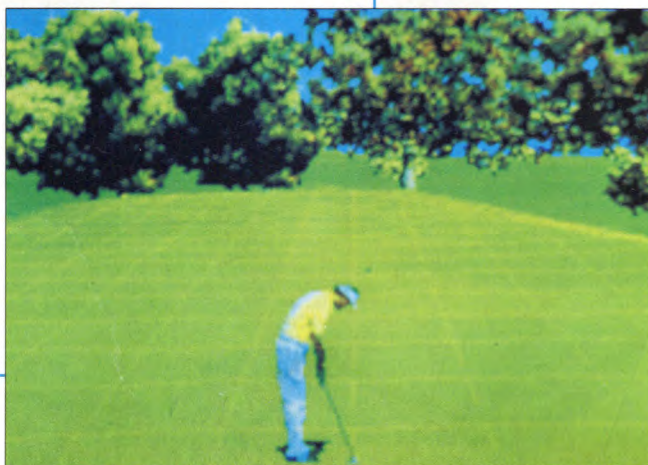
3.
Counterpoint è dotato di circa 130 icone predefinite, le quali sono probabilmente molto migliori di qualle che riuscireste a disegnare da voi con l'editor. La gamma di programmi inclusa è molto vasta.

La mancanza di un processore SX, comunque, non ci impedisce di considerare il 5286 un buon acquisto. Ci sono tantissimi programmi in circolazione (più di quanti ne userete mai) per una macchina di questo genere, siano essi fogli elettronici che qualcosa di piú eccitante.

Sappiate però che se volete usare un programma di grafica col 5286 Games Pack, vi accorgerete ben presto che per caricare una semplice immagine ci vorrà

"realistica". Ottimi effetti sonori

• LINKS

(Nella Top 100 di PC Review del prossimo numero)
Links è una stupenda simulazione di golf, limitata dal fatto che è offre un solo unico percorso.
Se la vostra abilità di golfisti è pari alla mia, la cosa non vi disturberà più di tanto visto che passerete il resto del '91 nel tentativo di portare a termine le 18 buche. Il programma, co»ei e il gioco è piuttosto lento perchè il programma impiega un bel po' di tempo a ridisegnare lo schermo ad ogni tiro.
Molto bello da guardare e con molti tocchi di classe, ma molto, troppo, lento.

SCHEDE AUDIO E JOYSTICK

La scheda audio Amstrad è compatibile con la AdLib Music Card, distribuita dalla Soundware al prezzo di L. 199.000 (IVA inclusa). Questo è ottimo poichè la AdLib gode dell'ampio supporto delle ditte produttrici di giochi per PC, e nonostante non sia dotata di alcune delle funzioni di schede come la Sound Blaster o la LAPC della Roland, è in grado di garantire un audio di qualità.

Certo, le alternative attualmente disponibili sono molto piú care. La Sound Blaster 1.6 della Westpoint Creative, comprende un'interfaccia MIDI, è AdLib compatibile e costa £139.95 (la versione Micro Channel per PS/2 costa la bellezza di £249.95); la Sound Blaster PRO con due chip audio FM e interfaccia per CD-ROM è invece indirizzata ad utenti professionisti e multimediali (chiunque essi siano), e costa £249,95. La Sound Master II dell'americana Covox, distribuita dalla Lago, è anch'essa AdLib compatibile ed è dotata di digitalizzatore in DMA, interfaccia MIDI, supporto per l'altoparlante interno e software di riconoscimento vocale. Il prezzo è di 380.000 lire. Lo speciale sulle schede sonore a pagina 28 spiega tutto quello che c'è da sapere su queste schede e sugli altri modelli in commercio.

Il joystick fornito a corredo non è né super-sensbile e ottimizzato né troppo lento. Insomma, una via di mezzo che comunque fa bene il suo dovere.

IN ALTERNATIVA...

Ormai, grazie all'economia di scala e all'enorme numero di PC prodotti da aziende coreane o taiwanesi reperibili in Europa, non è più così difficile trovare un PC a buon mercato. Ovviamente, non significa che non si possono correre rischi. Le società che vendono per corrispondenza (come quelle elencate qui sotto) possono tenere i prezzi bassi poichè non devono lasciare margini ai rivenditori. Ma la vendita per corrispondenza non consente di ridurre magicamente il prezzo dei componenti, quindi fatte attenzione alle occasioni che sembrano troppo buone per essere vere. Probabilmente non sono buone o non sono vere.

Non esistono regole precise per l'acquisto per corrispondenza o in qualsiasi altro modo di un PC, ma fate in modo di essere certi di potervi fidare della persona/ditta con cui trattate e assicuratevi che siano persone/ditte competenti che conoscano il loro mestiere e possano aiutarvi in caso di difficoltá.

Potrá sembrarvi superficiale, ma se volete capire con chi avete a che fare è meglio parlare cinque minuti con qualcuno al telefono piuttosto che leggere da cima a fondo gli opuscoli in carta patinata che vi potranno inviare.

L'elenco seguente non costituisce alcuna sorta di raccomandazione poichè non abbiamo provato nessuna delle macchine qui elencate. In ogni caso, i prezzi qui riportati sono i prezzi di mercato che potrete pagare in questo momento per un veloce 286.

PC Master Euroline 286/12 (16MHz, 1Mb RAM espandibile a 4Mb, disco fisso da 40Mb, Scheda VGA 800x600, floppy drive 3.5" da 1.44Mb, tastiera 102 tasti + Seriale/parallela, monitor VGA colori 14") Prezzo: L. 1.649.000 + IVA.

PC Master Euroline è distribuito da Softcom srl Via Zumaglia, 63/A - 10145 Torino (011)7711177

Daewoo DPC/286 PLUS (12MHz, 1Mb RAM espandibile a 4Mb, disco fisso da 40Mb , Scheda VGA, floppy drive 3.5" da 1.44Mb, tastiera 101/102 tasti + 1 Seriale/2 parallele, monitor VGA colori 14", MS-DOS 4.01 e GW/BASIC, Windows 3.0) Prezzo: L. 2.185.000 + IVA.

Daewoo DPC/286 PLUS è distribuito da SOICO Via Eridano, 15 - 26100 Cremona (0372)411821

EasyPower 286/21(21MHz, 1Mb RAM, disco fisso da 44Mb , Scheda VGA 800x600, floppy drive 3.5" da 1.44Mb, 1 Seriale/2 parallele, joystick, monitor Cordata VGA colori 14") Prezzo: L. 1.569.000 + IVA.

Easypower 286/12 è distribuito da Easydata Via Omodeo 21/29 - 00179 Roma (06)7858020

del tempo. I patiti della registrazione fatta in casa, inoltre, troveranno il 5286 un po' lento per qualsiasi operazione MIDI più complessa del normale. Vale la pena di comprarlo? Se fosse dotato di un processore 386SX non avrei il minimo dubbio a consigliare vivamente l'acquisto del 5286 Games Pack - ma purtroppo non è cosi, quindi non me la sento di farlo.

Inoltre, se ci si guarda un po' in giro e si acquistano i vari componenti separatamente si può ottenere lo stesso prezzo, se non addirittura un prezzo inferiore, ma la cosa porterà via del tempo e in ogni caso è sempre meglio acquistare tutto dallo stesso fornitore. Non c'è dubbio che ciò influenzerà la scelta di molti - volete mettere il vantaggio di doversi rivolgere ad una sola persona in caso di necessità o di proteste.

Qui vale l'analogia con i patiti di hi-fi. Molta gente si accontenta di ascoltare musica su un sistema compatto da 800.000 lire; altri passano settimane a girare da un negozio all'altro per mettere insieme per lo stesso prezzo un sistema che vale il doppio; infine, ci sono quelli che semplicemente non riescono a fare a meno di ascoltare la musica su un sistema esoterico da milioni di lire dotato di altoparlanti appesi al soffitto.

La maggior parte degli utenti PC appartengono alla prima categoria - il mercato di massa sempre attento ai prezzi - e l'Amstrad PC5286 Games Pack risponde con stile ed efficacia alle loro necessità.

NUMERI TELEFONICI

Soundware: (0332) 232670
Lago: (031) 300174

WING COMMANDER II

"E' come essere in un film, Wing Commander fa proprio dimenticare qualsiasi competizione" – PC Leisure

"E' candidato ad essere il gioco dell'anno. Wing Commander è uno dei giochi più emozionanti mai realizzati" – Ace

Un anno fa la ORIGIN definiva lo standard di qualità assoluto dei giochi per computer. Ed ora si sta per ripetere.

WING COMMANDER™ II

Vengeance of the Kilrathi™

A Chris Roberts Game

Good evening, Captain.

Mission debriefing, 0400 hours.

Mount up, flyboy.

Guards, you are dismissed.

TOYS
LEADER

ORIGIN™
We create worlds.™

- *Nuove grafiche* – l'ultimo ritrovato della tecnologia 3-D
- *Intelligenza dinamica*
- *Sfide inedite*
- *Instant replay*
- *Voci digitalizzate*
- *Narrazione cinematica* – tu sei la star in una storia incredibilmente nuova

For MS-DOS w/640K (*EMS Memory required for Instant replay and digitized speech); 256-color VGA or 16-color EGA; AdLib, SoundBlaster and Roland sound, SoundBlaster req'd for digitized speech; mouse, joystick; hard drive required. SoundBlaster, Roland MT-32/LAPC-1, AdLib are registered trademarks of Creative Music Labs., Roland Corp., and AdLib Inc. respectively. Wing Commander II is a trademark of ORIGIN Systems, Inc. © 1991 ORIGIN Systems, Inc.

DISTRIBUITO,
DA LEADER
Distribuzione Srl

MINDSCAPE

Le nuove generazioni di accessori audio e di giochi dotati di musica interattiva sta migliorando il sonoro del vostro PC. Rik Haynes vi spiega perché...

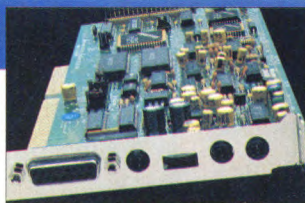
MUSICA...

Il suono è spesso un fattore trascurato nel campo software per intrattenimento. Qualun-que programma, dal gioco di ruolo al simulatore di volo, diventa tutto un'altra cosa con la musica, gli effetti sonori e le voci campionate. Non avete mai giocato veramente a Wing Commander o a Heart of China sen non avete una scheda sonora.

Fino a poco tempo fa, la scelta di una scheda audio per il vostro PC era una gara a due fra AdLib e Roland LAPC-1. Inserendo la Roland in uno slot libero, il vostro PC si trasformava in uno splendido sintetizzatore multivocale. La AdLib, invece, offriva una qualitá sonora inferiore ma a un prezzo molto economico, ed era quindi diventata molto diffusa tra gli utenti e, di conseguenza, era supportata dai principali produttori di software ricreativo. E il mercato venne sommerso di cloni della AdLib. Tuttavia, l'arrivo della Sound Blaster della Creative Labs ha scosso il duopolio alle fondamenta. La nuova rivale, Soundblaster, oltre ad essere del tutto Ad Lib compatibile, ha in più un canale digitale per la riproduzione realistica di voci e urla campionate.

Per ascoltare qualche esempio di suoni campionati basta andare in discoteca. Oggigiorno, i musicisti hi-tech utilizzano metodi di campio-namento simili per mixare pezzi di grande successo nei loro 45 giri. Si capisce facilmente perché gli sviluppatori di giochi più all'avanguardia utilizzino questa speciale funzione della Soundblaster per creare dei giochi sempre migliori. In Wing Commander 2, la Origin ha utilizzato questa funzione per dare voce ai personaggi del gioco. Coloro che possono permetterselo possono addirittura ascoltare la musica prodotta dalla Roland e le voci digitalizzate generate dalla Soundblaster collegando le due schede.

ROMPERE LA BARRIERA DEL SUONO

Per non perdere il passo con il prodotto della Creative Labs, la AdLib ha appena lanciato una nuova scheda in grado di competere con la Sound Blaster. Interamente compatibile con la prima scheda, la Music Synthesizer Card, la AdLib Gold è molto

piú sofisticata e dispone di venti sintetizzatori e due canali per i suoni campionati (vedi il riquadro per ulteriori dettagli). Per di piú, fatto questo molto importante, la AdLib Gold è compatibile con le specifiche audio, stabilite di recente da Microsoft, NEC e Philips, per lo standard Multimedia PC Level 1.

Al momento di andare in stampa, nessuno dei produttori di giochi contattati da PC Review aveva ricevuto il kit completo della AdLib Gold. Ciò nondimeno tutti hanno confermato il loro interesse per la AdLib Gold. La lista dei

produttori include nomi come Origin, Lucasfilm Games, Sierra On-Line, Electronic Arts, Spectrum Holobyte, Microprose e Psygnosis, pertanto si può presumere che la AdLib deve avere un asso nella manica.

Per non perdere il passo, la Roland giapponese e la Creative Labs stanno entrambi lavorando alle loro super schede musicali. La Soundblaster Pro, annunciata nei primi mesi dell'anno, è paragonabile alla AdLib Gold. Intanto, la Pro AudioSpec-trum, prodotta dalla californiana Media Vision,incorpora due sintetizzatori FM, porte MIDI e joystick, mixer analogo multi-sorgente e interfaccia SCSI. Inoltre, è compatibile con lo standard MPC Level 1.

MISCELA GOLD

Ecco qui alcune caratteristiche della nuova scheda sonora AdLib Gold per gli appassionati di dati tecnici:
• Sintetizzatore multivocale e DAC (Convertitore Digitale/Analogico) per la riproduzione stereo di musica, effetti sonori e parlato;
• Ingresso microfono per registrazione vocale e campionamento sonoro;
• Mixer audio per mixare audio digitale,voce, suono sintetizzato e segnali campionati;
• IIngresso e uscita MIDI;
• Porta per joystick analogici;
• Compatibile con la AdLib Music Synthesizer Card;
• Conpatibile con le norme Multimedia PC Level 1;
• 20 canali per il sonoro sintetizzato più 2 canali per il sonoro campionato;
• Sintesi FM dotata di otto forme d'onda diverse;
• Possibilitá di scelta fra PCM (Pulse Code Modulation) e ADPCM (Adaptive Differential PCM), campionamento digitale variabile tra 5,5 KHz e 41,1 KHz.

SOFTWARE SURROUND

L'Home Theatre (il teatro in casa), un videoproiettore collegato a quattro o cinque altoparlanti situati nel soggiorno... un'idea già molto diffusa negli Stati Uniti ma ancora di là da venire qui da noi in Europa. Comunque, tutto fa supporre che questo debba diventare il prossimo oggetto del desiderio per gli appassionati dal portafogli gonfio. I sistemi audio Lucasfilm Home THX Audio System e Dolby Surround Sound riproducono le colonne sonore dei film esattamente come erano in origine. I risultati sono un sonoro piú bilanciato e dei dialoghi piú intelleggibili. I programmatori di giochi potranno presto utilizzare il sonoro spaziale di questi sistemi audio per rendere i loro giochi ancora più partecipativi. In una versione futura di Ultima vi potreste trovare in una foresta e all'improvviso sentire un ramoscello spezzarsi dietro di voi: vi girate e riuscite a evitare per un pelo il nemico armato di ascia che sta caricando a testa bassa. Non ridete, potrebbe succedere veramente...

...MAESTRO

George Thorn della Roland inglese è convinto che il prototipo della SCC-1 sia una "scatoletta meravigliosa": è dotata di oltre 300 suoni campionati su ROM di qualità digitale. Questi suoni campionati RS-PCM, che vanno da giri di basso all'abbaiare di un cane,sono l'ultima moda in materia. Per di piú, alcune particolari funzioni, come ad esempio l'inviluppo e i filtri, possono esser modificati via software. La SCC-1 può inoltre riprodurre 15 strumenti e una batteria su diversi canali MIDI.

"La SCC-1 è destinata alla composizione musicale di alta qualita su PC", afferma Thorn. E aggiunge: "Non si tratta di una semplice scheda per giochi, come nel caso della LAPC-1. Stiamo cercando di spingere i giapponesi a produrre una scheda compatibile LAPC-1 in grado anche di trattare suoni digitali."

La Roland, che ha anni di esperienza nel campo musicale, può effettivamente avvalersi dei risultati delle sue ricerche nel campo delle tecnologie audio d'avanguardia. Riuscire a produrre un sistema da immettere sul mercato è, naturalmente, tutta un'altra cosa.

QUESTA SI CHE E' MUSICA!

Con Wing Commander, la Origin ha introdotto sul mercato il concetto di colonna sonora interattiva composta da musicisti professionisti. Se si eccettua il tema principale, i vari brani musicali sono stati creati per riflettere particolari avvenimenti o situazioni del gioco. Ad esempio, i momenti di tensione dei combattimenti aerei vengono accompagnati da un motivo caotico il cui ritmo aumenta via via che l'azione si riscalda.

Ultima VII della Origin, la cui uscita è imminente, comprendevoci campionate, effetti sonori legati all'ambiente oltre ad un'intera colonna sonora di tipo cinematografico sincronizzata all'azione: i giocatori sentono il rumore dei fiumi e il canto dei grilli la notte.

"D'ora in poi, questa sará la nostra filosofia per il sonoro dei nostri giochi", conferma Richard Garriott, co-fondatore della Origin e ideatore della serie Ultima.

I designer della Sierra On-Line, Dynamix e Lucasfilm Games stanno lavorando su idee simili. Indiana Jones and the Fate of Atlantis sarà le prima avventurae grafica della Lucasfilm Games ad utilizzare il nuovissimo" motore audio" denominato iMUSE (Interactive Music and Sound Effects) che si adatta automaticamente alle circostanze del gioco. Le varie sequenze si succedono con l'evolversi della storia di Fate of Atlantis. Il project leader Hal Barwood sostiene che alcuni di questi effetti saranno piú impercettibili di quelli di Wing Commander.

Barwood dichiara inoltre: "Il nostro obiettivo in Fate of Atlantis è quello di creare l'atmosfera del gioco mediante la musica. Vogliamo coinvolgere il giocatore il più possibile nell'esperienza del gioco. Fortunatamente, lo staff della Lucasfilm Games può contare sul sostegno di altri settori dell'impero cinematografico multi-miliardiario di George Lucas. Un supporto creativo essenziale può giungere dagli studi e dalla enorme biblioteca sonora dello Skywalker Sound Studio o dall'immenso talento della Industrial Light & Magic, il reparto effetti speciali responsabile degli effetti di Return of the Jedi e di quelli strabilianti di Terminator 2.

UN ROSEO FUTURO

Nonostante una fiacca partenza, il software ricreativo più all'avanguardia che utilizza l'enorme capacitá di memoria del Compact Disc si affermerá rapidamente col calare dei prezzi dei lettori CD-ROM. Il sonoro nei giochi, come la grafica e la struttura dei giochi stessi, dovrebbe migliorare radicalmente nei prossimi tre anni.

La Sierra On-Line è stata una delle prime società ad adottare questa nuova tecnologia ed ha giá pubblicato versioni su CD-ROM MS-DOS di King's Quest V, Leisure Suit Larry, e altri giochi. La Origin ha progettato Ultima VII e Strike Commander pensando fin dall'inizio ad una possibile pubblicazione su CD-ROM, mentre la Lucasfilm Games è alle prese con le "ristampe" di Indiana Jones and The Last Crusade, Loom e The Secret of Monkey Island, la cui uscita su CD-ROM è prevista per la primavera del 1992.

Trattandosi di uno dei pochi programmi la cui struttura di gioco è realmente basata sulla colonna sonora, Loom è la scelta piú appropriata per un esperimento del genere. La versione per CD-ROM miscelerá voci campionate con immagini grafiche e animazioni completamente nuove. L'interfaccia grafica ideata da Brian Moriarty, sostituisce i comandi scritti e i menu con icone e musica. Degli attori professionisti della zona di San Francisco hanno prestato la loro voce a circa una ventina di personaggi di questa nuova versione del gioco.

"Non essendoci più il testo sullo schermo, i personaggi e i fondali diventano ancora piú vitali ai fini del gioco", osserva la responsabile del progetto Jenny Sward. "In pratica tutta la parte grafica, animazione compresa, è stata ridisegnata. In questo gioco il linguaggio del corpo assume un ruolo importante. Anche il movimento di scena diventa molto piú importante. Utilizzeremo un sacco di inquadrature dei personaggi in piano americano di modo che sarà possibile vedere i numerosi dettagli concernenti l'espressione del viso e i movimenti del corpo."

Le schede sonore quali la AdLib Gold mixano audio digitale, voci campionate, suoni sintetizzati riuscendoa produrre un sonoro di qualitá simile a quello cinematografico.

Non vi sembra che, al confronto, il suono che esce dallo speaker interno del vostro PC sia quantomeno un po' fuori moda? Noi crediamo di sì.

CONTATTI

AdLib/Soundware (0332/232670)
Media Vision (001/415/770 8600)
Lucasfilm Games/C.T.O. (051/753133)
Roland/Soundware (0332/232670)
Origin/Leader (0332/212255)
Sierra On-Line/Leader (0332/212255)

E' possibile che un nuovo arrivato dalla Gran Bretagna riesca a battere Lucasfilm, Sierra e Delphine nel loro campo? Andiamo alla scoperta del Vitrual Theatre...

SIETE PRONTI PER LA RIVOLUZIONE?

Con l'enorme successo di giochi come The Secret of Monkey Island, Heart of China e King's Quest V, ogni produttore di giochi che si rispetti sta tentando di produrre "la migliore avventura grafica in assoluto". La concorrenza è feroce e gli annunci sono spavaldi. Professionisti nel campo dell'animazione, compositori musicali e sceneggiatori sono stati ingaggiati per rianimarne il processo. Questi particolari devono avere un centro attorno a cui ruotare per prendere corpo e diventare un successo. Ed è a questo punto che entra in scena Virtual Theatre. Revolution Software e Mirrorsoft sono convinti che il loro sistema è il meglio di quanto si sia visto finora. "La Revolution Software è nata con l'obiettivo specifico di dar vita a una generazione di software ludico veramente interattiva partendo da una posizione nuova," annuncia il fondatore associato Charles Cecil. "E' stato necessario uno sforzo notevole nel produrre Virtual Theatre. Tony Warriner e David Sykes si sono concentrati sul sistema per un anno senza pensare a un singolo gioco. Abbiamo buone speranze."

Cecil ha lavorato in stretta collaborazione con la Sierra e la Lucasfilm Games nel passato, per cui ha una certa esperienza nel creare avventure per computer.

Come per i giochi Lucasfilm, Virtual Theatre impiega l'interfaccia 'punta e seleziona' che permette di controllare l'azione comodamente con il mouse. Dite al vostro personaggio sul video dove andare e osservatelo muoversi con intelligenza fra gli ostacoli e gli altri personaggi nella direzione indicata.

"Il potenziale di base dei giochi Sierra non è stato sfruttato a sufficienza", fa notare Cecil. "Hanno grafici bravissimi e il sonoro è fantastico, ma il sistema che effettivamente controlla il gioco non é molto diverso da quello di cinque anni fa. La Lucasfilm dopotutto non ha un'anzianità sufficiente per fare testo. Noi intendiamo migliorare il sistema Virtual Theatre ogni qualvolta appare un gioco nuovo . Ci impegneremo il più possibile per farlo."

I NUOVI MONDI AVANZANO

La prima distribuzione del Virtual Theatre è una presentazione della tecnologia software oltre che un gioco vero e proprio. Un'altro prodotto basato sulla fantasia, Lure of Tempress assegna al giocatore il ruolo di un principe deposto, intento a distruggere lo Skorl, un'orda di bestie orribili comandate da stregone affamato di potere.

Cecil crede che la novità più apprezzabile dei giochi che utilizzano il sistema Virtual Theatre è che i mondi si evolvono indipendentemente dal giocatore.

"Vogliamo creare qualcosa che è il più vicino possibile alla vita reale," insiste. "Il mondo dei giochi ha un'atmosfera di realtà che seduce il gio-

Queste immagini sono di una versione precedente a 16-colori di Lure of Tempress. Il gioco finale userà grafica a 256-colori VGA costituita da sfondi dipinti a mano con un look più stilizzato "Normalmente quando si guardano i giochi su computer, le linee hanno la tendenza ad essere diritte e gli angoli prevedibili," dice Charles Cecil della Revolution Software. "Il bello di The Secret of Monkey Island II è il fatto che le stanze hanno forme veramente bizzarre. Abbiamo intenzione di lasciare le uscite e gli oggetti dove sono, ma i fondali saranno, si spera, piuttosto strani in modo da rendere la scena più 'interessante'.

catore nella convinzione che i personaggi e gli avvenimenti si stanno sviluppando attorno a lui. Puoi seguire le persone e vedere cosa fanno. In alternativa, potresti rimanere fermo nel mezzo di una piazza e osservare il trambusto della vita di paese mentre i personaggi se ne vanno chi al pub e chi al lavoro. E' sorprendente. I curiosi adoreranno Virtual Theatre."

"...Puoi parlare con chiunque in qualsiasi momento. Penso che questa sia la chiave di volta. Stiamo tentando di creare un mondo reale per immergerci il giocatore."

I dialoghio hanno un ruolo cruciale. La scelta di domande e risposte ha una ripercussione sulle reazioni dei personaggi. Queste peculiarità segrete delle varie personalità diventano apparenti mano a mano che l'avventura procede.

Cecil aggiunge: "Se attacchi o sevizi un personaggio troppo di frequente, non te lo perdonerà mai."

La flessibilità è la caratteristica più significativa del gioco. A differenza di quanto accadeva in precedenza, si è in grado di dare istruzioni direttamente al proprio alter-ego o di dire ad altra gente di eseguire ordini complessi come "va al corpo di guardia, prendi la bottiglia, porta la bottiglia al rubinetto, va alla cella esterna e dà la bottiglia al prigioniero.' Queste frasi vengono costruite mediante la selezione di parole chiave sovrapposte sullo schermo ogni qualvolta é necessario. Un altro aspetto simpatico del sistema è che si può dire a qualcuno di prendere un oggetto soltanto se lo si è già visto.

Cecil é particolarmente fiero dei numerosi rebus non troppo oscuri, che si trovano in Lure of Tempress.

"King's Quest V", per esempio, è completamente senza senso" dice l'ex Direttore di Produzione e Sviluppo dell'Activision in Inghilterra. "I nostri rebus non sono così facili ma almeno sono logici. Nei giochi Sierra puoi morire per qualsiasi ragione e nei titoli Lucasfilm non muori affatto."

VEDERE PER CREDERE

Lure of Tempress è grosso modo diviso in cinque sezioni separate con sequenze animate non interattive che preparano alla scena successiva Cecil e soci promettono una conclusione spettacolare alla fine del gioco.

Ognuna delle 60 schermate del gioco contiene elementi di animazione che arricchiscono l'ambiente. Porte che di fatto si aprono e lasciano entrare la luce, farfalle e uccelli che volano via se disturbati,i e un'insegna sopra una taverna che oscilla sotto lo sferzaredel vento.

"Il commento sonoro, nella circostanze adatte, è importante." insiste Cecil.

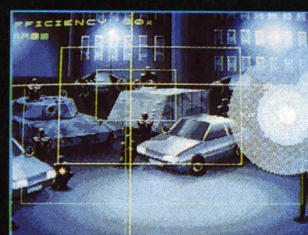
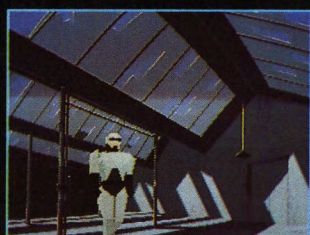
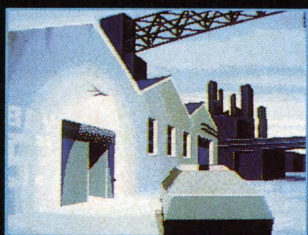
"Per il momento però ci vogliamo concentrare sugli effetti sonori perchè danno più atmosfera e sono determinanti per il gioco. I suoni, come nella vita reale, sono sommessi e diffusi. Nella squenza del paese abbiamo il chiocciare delle galline, l'abbaiare di un cane,il rumore di bambini che giocano in una strada vicina e un fabbro che lavora il metallo sull'incudine. Può accadere che questa idea degli effetti sonori cambi in futuro. Ci piacerebbe introdurre il parlato nella versione CD-ROM se ne avremo i mezzi."

Dave Gibbons, creatore del fumetto Watchmen, ha aiutato la Revolution Software nella compilazione dei primi titoli Virtual Theatre. "Era molto interessato al fatto che si possono fare molte cose diverse," dice Cecil. "Ha effettivamente contribuito con un sacco di idee per il secondo gioco che utilizzerà il nostro sistema. Stiamo anche parlando di fargli disegnare un libro speciale di fumetti per noi."

"Abbiamo ancora tre mesi di tempo per la messa a punto. E' assolutamente imperativo che i nostri giochi diventino la nuova generazione di avventure grafiche. Non aspettatevi nessuna carneficina in Virtual Theatre!."

GIU' NEL CYBERSPAZIO

I lavori sono già incominciati per la preparazione del secondo gioco Virtual Theatre. Con il titolo provvisorio di Underworld questo titolo è curato dallo scrittore di fantascienza William Gibson. "Ha delle idee fantastiche", dice Charles Cecil, "Il Cyberspazio è affascinante, mi spaventa a morte. Parte dell'Underworld consisterà nel trasportare i giocatori in questa realtà alternata. Al momento ci sembra un gioco di Super Mario Bros con cosine graziose che si muovono attorno, ma che rivelano di non essere affatto graziose. Un poliziotto ciccione con una grossa faccia tonta sarebbe in effetti un componente di una squadra d'assalto SWAT molto aggressivo.

E' UNICO! E' ORIGINALE! E' TRATTO DIRETTAMENTE DAL FILM! E' IL VELOCISSIMO VIDEOGIOCO TRIDIMENSIONALE DELLA POLYGON, CON INSEGUIMENTI MOZZAFIATO, SPARATORIE IN VICOLI BUI, COMBATTIMENTI CORPO A CORPO CON I NINJA ROBOT, MISSIONI SPERICOLATE CON MINIJET PERSONALI, E MOLTE ALTRE SORPRESE. IL TUTTO IN UN FANTASTICO AMBIENTE TRIDIMENSIONALE.

PRIMI PASSI

Benvenuti ad una nuova serie sul PC, hardware e software. Ogni mese vi porteremo, passo per passo, a conoscere come usare, controllare ed aggiornare la vostra macchina. Potrete così scoprire quali sono i componenti di un PC, come poterli utilizzare al meglio e come utilizzare i più famosi pacchetti software, ottenendo il meglio dalla vostra macchina.

In questo primo numero cominceremo dagli elementi fondamentali. Chris Long vi illustra quali sono le componenti del PC e cosa fanno.

Premete l'interruttore e il vostro PC entra in azione. Per vedere in alto a sinistra del vostro schermo il prompt A:> o C:>, dovrete aspettare un tempo che dipenderà dalla velocità della macchina a vostra disposizione. Durante questo intervallo di tempo il PC controlla automaticamente che tutte le sue parti siano funzionanti.

Non appena acceso, il PC carica il **BIOS**, (Basic Input/Output System), che è normalmente memorizzato in **ROM** (Read Only Memory) ed è quindi sempre presente nella vostra macchina. Il BIOS a sua volta carica i file di sistema, che controllano la **memoria** della macchina, e poi cerca di eseguire altri tre file, rendendo così il PC in grado di eseguire i vostri comandi.

I file di sistema, che hanno nomi diversi - in genere si chiamano IO.SYS o MSDOS.SYS - potrebbero esservi poco familiari. Essi infatti non appaiono quando si elenca il contenuto della **directory** che li contiene, perché sono memorizzati da MS-DOS come file nascosti e solo leggibili (**read-only**). In tal modo i file non possono essere cancellati o modificati accidentalmente dall'utilizzatore del PC.

Gli altri tre file ricercati dal BIOS sono CONFIG.SYS, COMMAND.COM e AUTOEXEC.BAT, che vengono eseguiti nell'ordine in cui sono elencati.

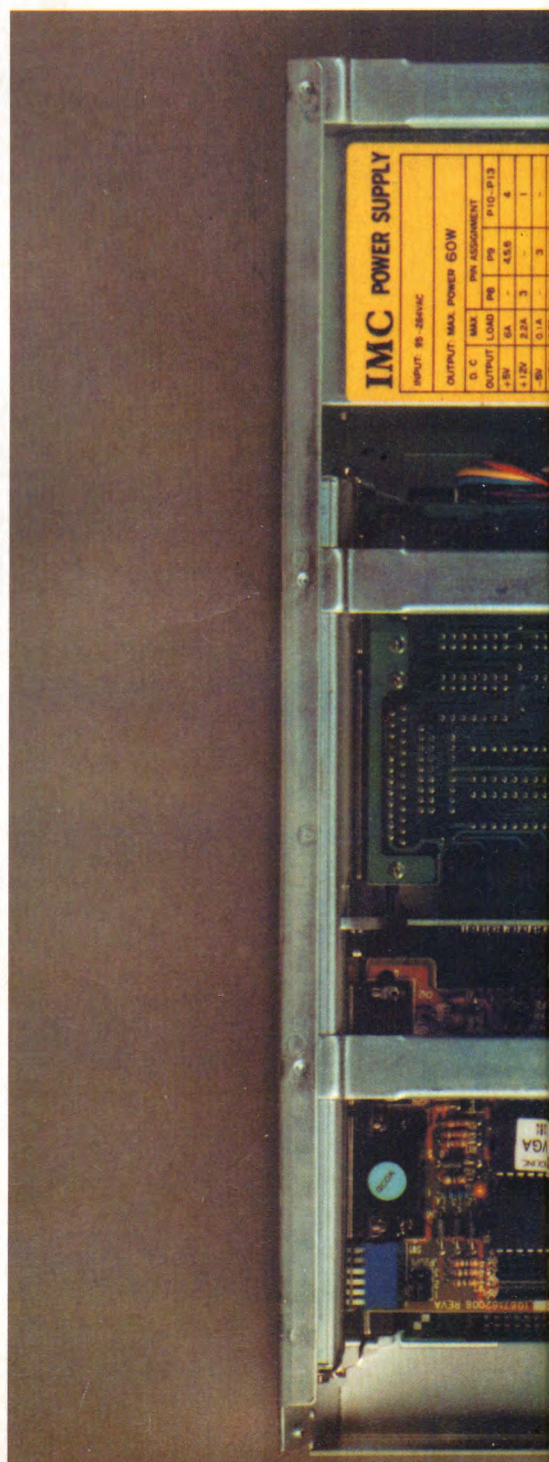
CONFIG.SYS contiene informazioni addizionali relative alla configurazione del PC, per esempio riguardo qualsiasi hardware aggiunto alla configurazione base della macchina, come pure circa le convenzioni della data, dell'ora e della valuta usate nella nazione in cui si usa il PC. In Italia, per esempio, la data ha il formato giorno/mese/anno. Se la vostra macchina indica il 12 giugno 1991 come 06.12.91, evidentemente nel CONFIG.SYS della vostra macchina il parametro COUNTRY non è indicato correttamente o il file CONFIG.SYS manca del tutto, visto che non è obbligatorio, e in tal caso il sistema funzionerà nella configurazione predefinita.

È invece necessaria la presenza del file COMMAND.COM, che contiene la maggior parte dei comandi interni del MS-DOS. Nel caso non sia presente COMMAND.COM, non potrete utilizzare il PC. Il file COMMAND.COM è fornito con i dischi di sistema della macchina.

Il terzo file che viene eseguito prima dei vostri comandi è AUTOEXEC.BAT che, come CONFIG.SYS, non è essenziale per il funzionamento della macchina. Permette di definire ulteriormente la configurazione con la quale il PC deve funzionare. È infatti possibile richiedere la data e l'ora all'utente quando si accende il PC, modificare il prompt oppure indicare un certo programma che deve essere eseguito prima di svolgere qualsiasi altra attività. Nella prossimo numero di questa serie vedremo alcuni dettagli circa i file CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT, e circa i comandi più utili da realizzare per rendere più semplice l'uso di un PC.

Avendo eseguito COMMAND.COM e verificata la presenza di CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT, il PC ora mostrerà il prompt del drive da cui avete caricato MS-DOS, quindi C:> per un PC con hard disk e A:> per un PC con solo i floppy disk. A questo punto il PC è pronto per eseguire i vostri comandi, inclusi quelli che permettono di utilizzare i programmi che intendete usare.

Disk drive

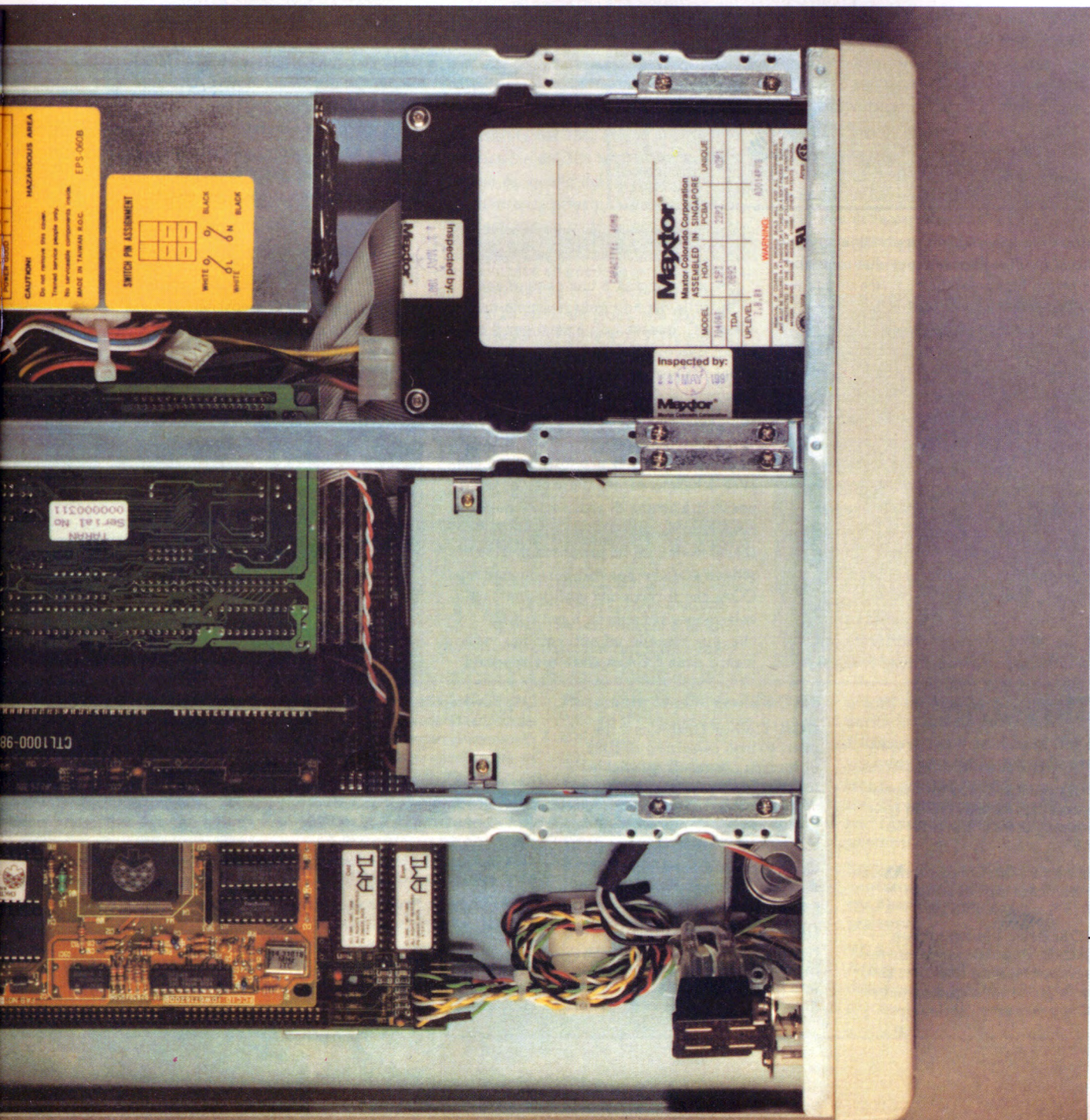
Il caricamento del software viene effettuato usando i disk drive, siano hard disk o floppy disk. L'hard disk situato all'interno della macchina, è invisibile tranne che per il led che si accende quando si utilizza il disco. I drive per i floppy disk sono di due dimensioni: 5.25" e 3.5". Il vostro PC può averne uno o due della stessa dimensione o uno di entrambe. Il formato a 5.25", che è stato il

Le parole che nel testo appaiono in neretto sono spiegate in dettaglio nel riquadro Glossario

CON IL PC

primo ad essere prodotto, sta ora per essere soppiantato completamente dal formato da 3.5". Questo a causa del fatto che il drive da 3.5" è di dimensioni inferiori a quello da 5.25", e quindi si può inserire con maggior facilità nei PC sempre più compatti che oggi vengono proposti sul mercato. Inoltre i dischetti da 3.5" contengono una maggiore quantità di informazioni e sono più robusti.

Anche la capacità dei dischetti è variabile: ad oggi gli standard prevedono 360K e 1.2**Mb** per i dischetti da 5.25", e 720k e 1.44Mb per i dischetti da 3.5". In entrambi i casi parliamo di **bassa densità** per i dischetti di capacità inferiore e di **alta densità** (oppure, con un termine che può creare confusione, doppia densità) per i dischetti con capacità superiore ad 1 Mb. I dischetti ad alta densità possono essere utilizzati solo con drive ad alta densità, mentre i dischetti a bassa densità possono essere letti e scritti da qualsiasi drive. Oggi la maggior parte dei PC vengono venduti con drive ad alta densità, mentre quasi sicuramente un PC costruito prima del 1987 è dotato di drive a bassa densità. Nel dubbio, consultate il fornitore o la documentazione.

NON dovreste cercare di '**formattare**' un dischetto a bassa densità come se fosse ad alta densità, perché, anche se la formattazione andasse a buon fine, rischiereste di non riuscire più a leggere i dati. Ciò non significa che sia impossibile formattare un dischetto a bassa densità su di un drive ad alta densità, bisogna però ricordarsi di indicare al DOS che si tratta di una formattazione a bassa densità. Controllate come fare sul manuale di MS-DOS.

I floppy disk sono quindi mezzi per inserire nuovi dati e programmi nel PC (sebbene alcuni **laptop** usino a tal fine un **collegamento seriale** con un altro PC). Il miglior mezzo di memorizzazione di informazioni permanenti invece è l'hard disk.

Se i floppy disk possono contenere fino ad un massimo di 1.44Mb gli hard disk partono oggi da una capacità minima di 40Mb. Inoltre il tempo di accesso ai vostri dati è decisamente inferiore.

Directory dell'Hard disc

Grazie alla notevole capacità dell'hard disk, è possibile memorizzarvi centinaia, o migliaia, di file. Questo implica la necessità di organizzarli in una maniera opportuna. Questo si rende necessario per due ragioni: in primo luogo perché reperire un file in mezzo a centinaia di altri richiederebbe un sacco di tempo, inoltre perché molti programmi contengono file con lo stesso nome (per esempio INSTALL.EXE) e, se fossero tutti memorizzati nello stesso posto, scriveremmo i nuovi file copiati dal floppy sopra quelli già presenti con lo stesso nome. Da qui la necessità di usare le directory e le **sotto-directory**.

In tal modo è possibile mettere ogni programma in uno spazio apposito, quindi metteremo per esempio tutti i file di Gunship 2000 in una sotto-directory chiamata Gunship e tutti i file di Lemmings in una sotto-directory Lemmings. Entrambe queste sotto-directory potrebbero essere contenute nella directory Giochi, mentre tutti i file di MS-DOS potrebbero essere memorizzati in un'altra directory (chiamata per esempio Dos), separando in tal modo il **sistema operativo** dai giochi (vedere il diagramma). Tenere l'hard disk in ordine permette di risparmiare un sacco di tempo e di prevenire cancellazioni accidentali.

Se 40Mb possono sembrarvi una quantità particolarmente elevata, sarete sorpresi da quanto sia facile riempire un hard disk.

DISK DIRECTORIES

C:>
DOS
(FILES)
GAMES
GUNSHIP 2000
LINKS
LEMMINGS

Quindi, se il vostro PC non ha un hard disk, questo dovrebbe essere il primo upgrade a cui pensare.

Video

Se l'hard disk è una componente utile ma non indispensabile del PC, questo non è vero per il **monitor**, che costituisce parte fondamentale del sistema. E, come per tutte le altre componenti del PC, anche per il video ci sono standard, più o meno aggiornati, con cui confrontarsi.

I primi PC furono prodotti con un semplice schermo **monocromatico**, senza possibilità alcuna di visualizzare qualcosa di diverso da caratteri di testo. L'IBM successivamente ha proposto diverse schede grafiche per PC: inizialmente la CGA, che forniva una grafica non particolarmente sofisticata, e poi la **EGA**, che, pur essendo un notevole miglioramento della CGA, è stata ora superata dalla **VGA**, che ha reso il PC competitivo dal punto di vista grafico rispetto a macchine più tipicamente grafiche come l'Amiga. Con la VGA ed un opportuno monitor a colori, i programmi possono sfruttare i 256 colori disponibili (che possono essere visualizzati contemporaneamente) ad una **risoluzione** di 640 x 480 **pixel**. La maggior parte dei giochi di un certo livello sono ora prodotti per la VGA.

Esistono anche modalità grafiche non prodotte da IBM, come quelle Hercules o Tandy. L'adattatore grafico Hercules fornisce un'elevata risoluzione solo in monocromatica (due colori) e può essere utilizzato per lavorare prevalentemente con testo e limitatamente con la grafica.

Esistono anche schede MCGA (Multicolour Colour Graphic Array), fornite sui PS/2 di fascia bassa, che, rispetto alla VGA, offrono un maggior numero di colori ma ad una risoluzione inferiore. Peraltro la maggior parte delle VGA sul mercato possono supportare questo standard.

Porte

Dietro il PC è possibile trovare un certo insieme di prese, chiamate porte. Normalmente il PC è dotato di una porta seriale ed una pa-

Glossario

16 bit: Macchine il cui processore elabora 16 bit per volta.

Alta densità: Disco formattato con capacità di 1.2Mb (per dischetti a 5.25") o 1.44Mb (3.5").

Bassa densità: Disco formattato con capacità di 360K (5.25") o 720K (3.5").

BIOS: Basic Input/Output System. È un file, normalmente memorizzato in ROM. Entra in gioco all'accensione del PC e permette l'attivazione del DOS.

CGA: Colour Graphics Adapter. Primo tentativo di IBM di fornire elementi grafici ad un PC. Forniva ben quattro colori su schermo, e aveva la curiosa capacità di rendere illeggibile il testo.

Collegamento seriale: Invio di dati da o verso il PC un bit per volta.

Directory: 'Contenitore', paragonabile ad una cartelletta in uno schedario, che contiene una particolare selezione di file.

Doppia densità: (vedi Bassa densità). C'erano una volta i dischetti a singola densità...(ora completamente obsoleti).

EGA: Enhanced Colour Adapter. Modo grafico per il PC con risoluzione di 640 x 350 pixel con un massimo di 64 colori. È stato rapidamente reso superato dalla VGA.

'Formattare': Preparare un dischetto ad essere utilizzato dal PC.

Interfacce: prese e spine che vi permettono di collegare periferiche al vostro computer.

K: Abbreviazione per Kilobyte, ossia 1024 byte.

Laptop: Computer portatile, tipicamente larghi circa 40 cm, con schermo reclinabile sulla tastiera, con peso di circa di 6 Kg, che utilizzano batterie ricaricabili per il funzionamento.

Mb: Abbreviazione per Megabyte, ossia 1024 Kilobyte.

Memoria: Parte del computer dove vengono trasferiti i dati per essere elaborati dal processore.

rallela. Quest'ultima è chiamata anche porta stampante (printer) o Centronics, ed è quasi sempre utilizzata per la connessione con la stampante; il nome deriva dalla modalità con cui vengono trasferiti i dati, che vengono inviati in parallelo attraverso diverse linee. La porta seriale, identificata dalla sigla RS232, invece trasferisce i dati lungo un'unica linea. È utilizzata tipicamente per le comunicazioni, connettendo un **modem** al computer, oppure per collegare un mouse o, anche se abbastanza raramente, una stampante con **interfaccia** seriale. In alcuni PC di fascia bassa sono a volte presenti porte giochi, ma nella maggior parte dei casi è necessario acquistarle successivamente.

Processori

La vostra macchina può disporre di un processore 8088, 8086, 80286, 80386 o 80386SX. Questi processori sono stati prodotti da Intel, nell'ordine in cui sono stati elencati. Il primo ad essere prodotto è stato l'8088 ed il primo processore a **16 bit** è stato l'8086, mentre l'80286 ha costituito il primo passo verso le attuali capacità elaborative dei PC, ed ha avuto infatti un enorme successo commerciale. L'80386 (o più brevemente 386) è attualmente la scelta di chi necessita di particolare potenza elaborativa, anche se probabilmente sarà in tempi brevi soppiantato dall'ultimo della famiglia, il 486, di cui recentemente è uscita la versione SX. Il 386SX costituisce una versione particolarmente interessante del 386, con le principali caratteristiche del 386 ad un prezzo non lontano da quello del 286.

La differenza principale fra i processori che viene notata da chi gioca è la velocità. I processori 8088/8086 funzionano normalmente ad una frequenza di 8 MHz, gli 80286 fra i 12 e i 16 **MHz** e i 386SX da 16 a 20 MHz. Un gioco che funziona in maniera accettabile a 12 MHz può diventare mortalmente lento a 8 MHz o mostruosamente veloce a 33 MHz, con un 386 od un 486.

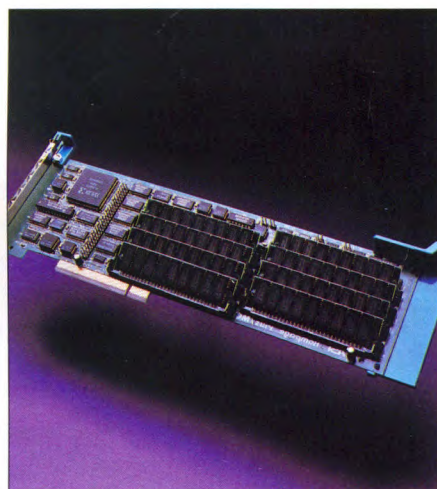
Normalmente i giochi sono costruiti dai progettisti o dai programmatori per funzionare a 16 MHz, ma senza grossi problemi anche a 12 MHz.

Memoria

Nel vostro PC, tipicamente sulla scheda madre, sono presenti i chip che costituiscono la RAM (Random Access Memory), dove vengono caricati, dal floppy o dall'hard disk, i programmi per essere eseguiti e dove vengono tenuti i vostri dati finché non li salvate su un disco.

Come le altre componenti del PC, anche la memoria può essere incrementata. Oggi la configurazione minima è di 640 K.. Molte macchine oggi sono disponibili con 1Mb, 2Mb o 4Mb già installati. Questa memoria oltre i 640K non è visibile direttamente da MS-DOS, ma comunque è utilizzabile in diverse maniere, di cui vedremo i dettagli nei prossimi numeri della serie.

Slot di espansione

All'interno della macchina si può trovare una fila di slot di espansione. Alcuni possono essere già utilizzati, per esempio dalla scheda grafica, altri, di solito da due a cinque, saranno vuoti, disponibili per l'inserimento di una scheda per il joystick, per schede audio (soundboard), per una scheda VGA se non l'aveste già. Gli slot di espansione sono una delle caratteristiche del PC che meglio permettono di adattare la macchina alle vostre esigenze di utilizzo.

MHz: Abbreviazione per MegaHertz, unità di misura della frequenza del clock interno della CPU, espressa in termini di milioni di cicli.

Modem: (Modulator/Demodulator). Periferica per l'invio e la ricezione di dati attraverso la linea telefonica.

Monitor: Sinonimo di video.

Monocromatico: Testo o grafica a due colori. Sui PC più datati i colori erano ambra o verde su nero. Oggi tipicamente nero su bianco (o viceversa).

MS-DOS: Microsoft Disk Operating System. Sistema operativo (vedi oltre) maggiormente diffuso sui PC.

Pixel: Singolo punto che compone l'immagine sullo schermo.

Porte: Prese presenti sul retro del PC, permettono la connessione con periferiche.

RAM: Random Access Memory. Vedi Memoria. Ricordarsi che allo spegnimento del PC il contenuto della RAM viene completamente cancellato.

Read-only: Un file read-only è tale se il contenuto non è modificabile, ma solo leggibile.

Risoluzione: Quantità di dettagli visualizzabili sullo schermo. Un numero di pixel più elevato comporta una maggiore risoluzione.

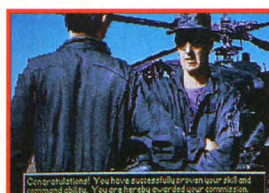
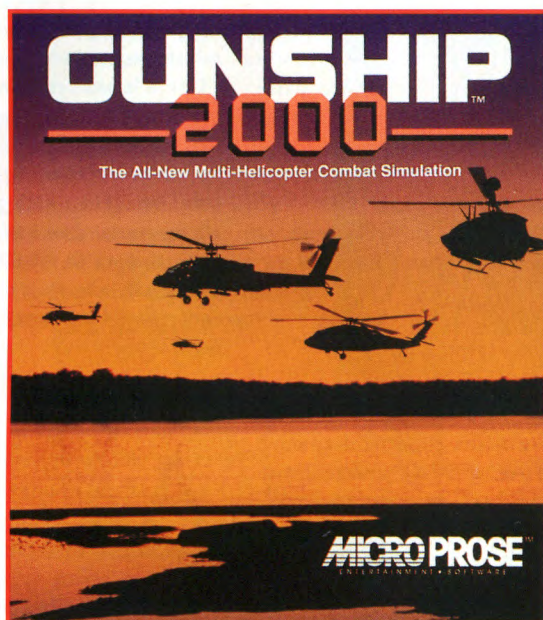
ROM: Read Only Memory. Memoria caratterizzata dalla non volatilità del contenuto, per cui allo spegnimento del PC non subisce alcuna modifica.

Scheda audio: Scheda che permette di ottenere migliori effetti audio dal PC. Viene inserita in uno slot di espansione.

Sistema operativo: Software per la gestione delle risorse del PC (video, tastiera, file) e per l'esecuzione dei programmi.

Sotto directory: Directory contenuta all'interno di un'altra directory (vedi diagramma).

VGA: Video Graphics Array. Attualmente il miglior standard grafico utilizzabile per i giochi.

Gunship 2000

La nuovissima simulazione di duelli con elicotteri

Nella tradizione di Gunship, la premiata e diffusa simulazione del AH-64A Apache, Gunship 2000 ti mette al comando del più potente e versatile multicottero d'America.

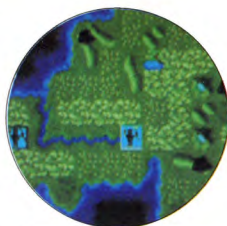
Gunship 2000 simula ben sette dei più avanzati elicotteri dell'esercito degli Stati Uniti. Combina le capacità di ciascun elicottero con le necessità della missione, seleziona una squadra di cinque elicotteri e poi caricali con una tua scelta dal vasto arsenale di armi modernissime.

L'azione si svolge in Europa Centrale e nel Golfo Persico, ognuno contenente arene diverse che forniscono centinaia di missioni diverse tra cui scegliere. I membri dell'equipaggio crescono in bravura col tempo; il tuo compito è di fare l'uso migliore delle abilità di ciascuno e di sovrintedere e coordinare le tattiche della squadra.

Una topografia in grafica a 3-D illustra particolari come rive di fiumi, montagne, valli e creste montuose, rendendo stupendamente realistico il volo a bassa quota. Vedi l'azione da ognuna delle tante visuali a distanza nel teatro del conflitto. Dall'abitacolo puoi guardare a sinistra, a destra, dritto, o scegliere la camera per la caccia, quella tattica, o quella di di vai-col-missile, per studiare la bataglia.

Con profili di missione multipli e il gioco di guera, Gunship 2000 offre una simulazione avanzata definitiva di un campo di battaglia di prima linea per il tuo IBM PC Compatibile, e supporta la grafica VGA, EGA, Tandi a 16 colori, oltre al sonoro AdLib, Roland, Tandy e IBM.

Illustrati sono i fotogrammi IBM. I fotogrammi reali possono variare.

MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.

Qui comincia il divertimento: 19 giochi passati al tritatutto e testati fino alla distruzione (letteralmente, in un caso).
Le nostre recensioni sono studiate per darvi tutte le informazioni che veramente contano, tralasciando le cose che non servono. A questo scopo, le abbiamo strutturate in modo da non costringervi a cercare quello che vi interessa sapere in una marea di informazioni inutili, per poi scoprire che alla fine il gioco non è ..tto alla vostra macchina.

In Alternativa

..crediamo che i giochi debbano essere messi .ı un contesto. Se, ad esempio, vi piace il so-.ɔro di Wing Commander 2 (vedi pagina seguente), sarete probabilmente interessati ad altri giochi simili. In tutte le recensioni principali vi diamo la possibilità di comparare il gioco con altri titoli sul mercato, alcuni dei quali possono essere più adatti ai vostri gusti.

Configurazione hardware

..non c'è niente di così fastidioso come lo scoprire che il vostro disco fisso non ha più spazio .li memoria proprio quando siete a metà del- .stallazione del gioco multidisco appena ac-.ıistato. E se il manuale non vi dice di quanta ınemoria avete bisogno, ve lo diciamo noi. E vi diciamo anche quanti dischi occupa, cosicché coloro che non hanno un disco fisso sappiano quanti cambi di dischetti si devono sorbire.

Specifiche

...Questa è una guida chiara e completa all'hardware supportato dal gioco. E se le specifiche hanno qualcosa d'insolito o è necessario che siate a conoscenza di ulteriori informazioni, lo scriviamo nel riquadro apposito.

Due minuti

...o lo giocate da voi o leggete queste ri-.che. Questa parte è una visita guidata che .ıega passo a passo come giocarlo.
.ome potrete vedere voi stessi, le recensioni si concentrano sull'atmosfera generata dal programma e sulla struttura del gioco, invece che sproloquiare sulla trama. Se vi interessa l'ambientazione del gioco, potrete sempre leggere il manuale una volta che l'avrete comprato - il nostro compito è innanzitutto aiutarvi a decidere se comprarlo o no.

Sistema di valutazione

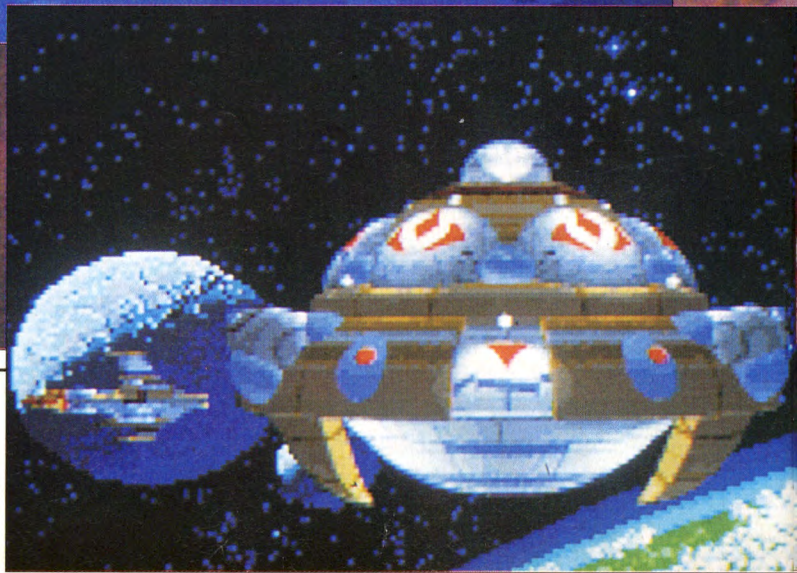
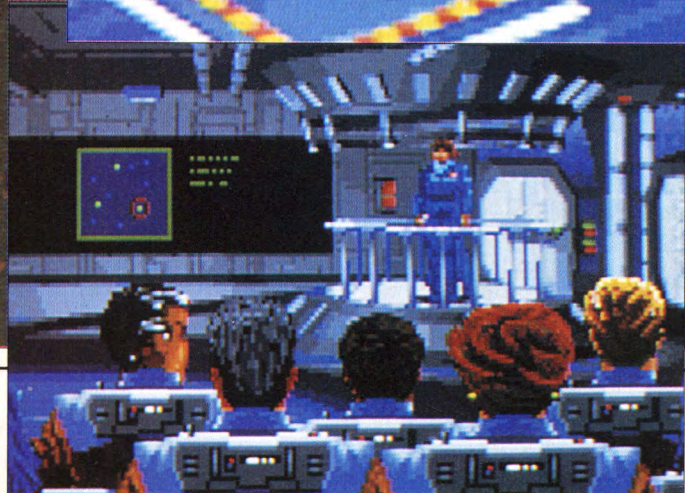
...è il più immediato possibile. Non le solite chiacchere su Sonoro, Grafica e Longevità (con tutte le diverse configurazioni di PC, non si finirebbe mai). Diamo una chiara valutazione, da 0 a 10, basata sulla qualità globale del gioco e sul divertimento che in grado di offrire.

NOVEMBRE 1991

■ Wing Commander 2 ■ Origin
■ (0332) 212255 ■ L79900

Wing Comm

... e con £14.99 avrete lo Speech Accessory Pack

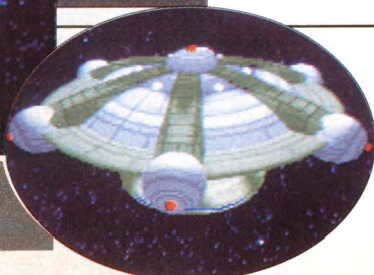
Il grosso dell'azione ha luogo nello spazio profondo a bordo di una grande varietà di caccia.

Siamo di fronte al gioco del decennio? Preparatevi a lanciare il vostro (potente) PC verso i nuovi orizzonti del divertimento tecnologico.

Ci sono giochi per computer e ci sono grandi avvenimenti. Wing Commander 2 appartiene senza dubbio alla seconda categoria.

Con l'imminente pubblicazione del suo gioiello di combattimento spaziale, la Origin ha eccitato a diecimila giri le ghiandole del divertimento di decine di migliaia di fan. A memoria d'uomo non c'è mai stato un gioco del quale si parlasse così tanto, sul quale ci fossero così tanti pettegolezzi e nel quale ci fossero così tante meraviglie tecniche. Ho un amico che, nonostante tutti i miei tentativi di persuaderlo che il PC è una macchina superiore, si rifiuta categoricamente di ammettere che qualunque cosa sia migliore del suo Amiga. Dopo una dimostrazione di WC2 vista in un negozio ha cominciato a pensare seriamente di acquistare il nuovo PC della Amstrad.

Il programmatore di WC, Chris Roberts, si sta rapidamente guadagnando una reputazione non indifferente come progettista di giochi - e molta malevolenza da parte di chiunque non possegga un PC potente almeno quanto quelli in dotazione al NORAD. Non appena aprite la scatola siete accolti da un foglio con la scritta Attenzione! in rosso seguita da un elenco impressionante di requisiti hardware e di memoria.

Il tempo di installazione (informa il documento) può richiedere da 45 minuti a 2 ore, secondo la memoria e la velocità della macchina, ma solo se desiderate decomprimere i file. Raccomando caldamente di seguire questa procedura, nonostante il tempo richiesto, perché la differenza è notevole e si vede una volta iniziato il gioco. Se tra le vostre virtù non c'è la pazienza e desiderate immergervi immediatamente nell'arena del combattimento spaziale, preparatevi a girare i pollici per almeno cinque secondi ogni volta che una scena cambia o che il programma deve accedere al disco. La cosa diventa rapidamente fastidiosa quando avviene durante un combattimento. Finalmente tutto è a posto. La vostra memoria è stata completamente riempita, le schede Soundblaster e Roland sono installate e collegate ad altoparlanti separati ed il gioco è installato, decompresso e scalpitante. Ricordo di avere provato un emozione simile quest'estate,

Wing Commander 2

quando in America sono andato a vedere Terminator 2. La fama del film mi aveva preparato ad assistere a qualcosa di eccezionale e mi sono ritrovato ad agitarmi nella poltroncina prima ancora che si abbassassero le luci. È così che ci si sente quando i titoli di testa di WC2: The Vengeance Of The Kilrathi iniziano a scorrere sullo schermo. La prima volta che giocate trovate tutto eccellente. Il vostro PC non è mai stato sfruttato in questo modo, e probabilmente non lo sarà mai più. Il dialogo è nitido e ben scandito, la musica crea un'atmosfera irripetibile e la grafica fa schizzare gli occhi fuori dalle orbite.

Il problema è che una volta viste (e sentite) tre o quattro volte, le novità iniziano a perdere il loro effetto. Fortunatamente, ed è qui che il seguito è infinitamente migliore dell'originale, c'è una nuova sequenza prima e dopo ogni missione. La Origin ha intelligentemente trasformato il concetto di salvare il gioco in qualcosa di superato. WC2 esegue questo compito automaticamente. Se doveste morire (e non è difficile che accada, soprattutto mentre state ancora imparando a volare) il programma vi fornisce l'opportunità di assistere alla scena della vostra morte o di incominciare di nuovo la missione e provare ancora. Se smettete di giocare, il programma salva il gioco nella posizione raggiunta e vi permette di ricominciare da quel punto quando tornerete a sedervi davanti al computer. Sembra una cosa da nulla, ma è deprimente vedere quanti programmi non pensano di rendere così semplice il momento in cui si decide di abbandonare il gioco.

Chiunque abbia giocato a WC1 (e sono parecchi) può provare un senso di delusione dopo le prime missioni, perché sono quasi identiche a quelle del primo titolo. Nella zona di combattimento non sembrano essere cambiate molte cose. Naturalmente ora i vostri compagni di squadriglia vi parlano utilizzando voci digitalizzate ed il background presenta alcune innovazioni grafiche, ma in generale tutto genera una fastidiosa sensazione di "già visto".

Questa sensazione non dura molto oltre le prime uscite sul campo di battaglia, e presto scoprirete che la trama del gioco è perfettamente intessuta con le vostre vicende di combattimento. Vi troverete a passare da una base all'altra, talvolta senza nemmeno atterrare, fino a

DUE MINUTI DI...

Ambientato dieci anni dopo la fine di Wing Commander: The Secret Missions Disk 2, il gioco vede i Kilrathi ripartire in netto vantaggio grazie al loro dispositivo segreto di dissimulazione. In questa scena l'imperatore e suo nipote discutono la situazione al fronte.

La vostra base (la Tiger's Claw, la ricordate?) è stata distrutta dai Kilrathi grazie alla loro tecnologia "stealth" e nessuno è mai riuscito a capire cosa sia accaduto. Nessuno tranne voi. Etichettato come traditore per essere fuggito al momento dell'attacco, vi trovate degradato a capitano ed assegnato a una nave di sicurezza lontana dalla linea del fronte.

Durante il volo sono disponibili numerose viste esterne. Contribuiscono tutte all'aspetto "cinematografico" del programma.

IN ALTERNATIVA...

Wing Commander

Non ci sono molte differenze tra padre e figlio. In Wing Commander 2 avete però uno stacco cinematografico inedito dopo ogni missione. Wing Commander (originale) è sia meno costoso sia meno definito rispetto al seguito, con una notevole somiglianza nella struttura delle missioni.

Essenzialmente si vola fino al punto uno e qui si incontrano i cattivi, quindi si vola fino a un altro punto e si incontrano mine o asteroidi. Infine si vola fino al punto tre, si incontrano altri cattivi e si ritorna a casa. Se non avete mai acquistato l'originale, preferitegli il suo seguito. È più costoso ma ha qualche extra che giustifica la scelta.

Elite (Plus)

Un gran numero di giocatori ritiene che mai nessun gioco raggiungerà la bellezza di Elite. Il classico gioco di commercio spaziale di David Braben è l'unica autentica risposta europea alla minaccia americana di Chris Roberts, ed ha impegnato i giocatori fin dall'alba della storia.

Elite è un gioco più che una trama (e, che ci crediate o meno, ad alcuni non piace affatto). In esso vi limitate a volare per la galassia vendendo e acquistando merci tra i vari pianeti, e cercando di non essere distrutti da alieni, pirati e (occasionalmente) poliziotti.

È uno dei pochi giochi che può realmente vantarsi del titolo di "classico" (ha iniziato la sua carriera

Non trascorre però molto tempo prima che vi ritroviate in azione. I Kilrathi eseguono un attacco di sorpresa contro una super portaerei dalle parti della vostra base. A bordo troverete molti dei vostri vecchi amici.

Prima di ogni missione un animazione vi prepara a quanto dovrete affrontare. E... sì. Tutte quelle immagini si muovono con uno scorrimento estremamente fluido.

quando forze al di fuori del vostro controllo vi riporteranno in prima linea dopo dieci anni di indagini da parte della sicurezza (vedi riquadro per saperne di più sulla trama).

Fino a questo momento è tutto perfetto per quelle macchine con sufficienti muscoli per affrontare WC2. Ma cosa accade quando entrano in scena PC più modesti senza espansioni di memoria e schede sonore? È qui che il programma inizia a sgretolarsi (talvolta letteralmente). Senza memoria in più la prima cosa che notate è la quasi totale mancanza di musica, anche se siete in possesso di una scheda sonora. I brani presenti vengono riservati per l'introduzione, le schermate di opzioni ed alcuni tocchi di effetto. Inoltre anche i dialoghi digitalizzati vengono eliminati, lasciandovi con i soli effetti sonori.

L'altro problema sono i numerosi messaggi di errore, ancora più terribili dei nemici alieni. State combattendo allegramente, cancellando un'altra squadriglia di cattivoni dalla faccia della galassia, quando all'improvviso il computer vi informa brutalmente che "La memoria non è sufficiente". Questo ed i curiosi "paradossi temporali", che vi costringono a ripetere più volte la stessa missione per ragioni misteriose fino a quando il computer non si decide ad andare avanti. Si tratta di qualcosa di veramente poco professionale per chi, fino a questo momento, aveva realizzato un prodotto estremamente

La vera azione ha inizio quando incontrate le forze Kilrathi. Agganciate il nemico con il computer di tiro e aprite il fuoco.

sul BBC, secoli fa!) e se non ha la presentazione e la trama di Wing Commander, non ha rivali in termini di azione.

Stellar 7

Battle Zone fu probabilmente il primo gioco di combattimento in 3D. Un carro armato futuristico combatteva in un paesaggio in grafica vettoriale. La Dynamix in realtà convertì... pardon programmò Stellar 7 nel 1980, quando i PC vantavano ancora grafica monocromatica, e si trovò un grande successo tra le mani. Oggi la società ha inaspettatamente pubblicato una versione aggiornata del titolo con grafica, giocabilità e sonoro adatti allo standard moderno.

Nonostante non abbia le dimensioni di Wing Commander, Stellar 7 utilizza un sistema molto simile per fare progredire la vicenda. Portate a termine una "missione" (in questo caso contro un gruppo di cattivi seguito da una nave madre) e sarete ricompensati da uno stacco cinematografico. Ci sono solo sette livelli, ma si tratta sempre di un degno tributo al classico arcade dell'Atari. Stranamente nessuno dei bollettini stampa o dei cataloghi della Sierra-On-Line nomina Battlezone. Curioso, vero?

Heart Of China

Heart Of China?? Niente paura, non si tratta di un paragone così azzardato come potrebbe sembrare. Quando si parla di raccontare e di supportare il racconto con grafica di qualità cinematografica, nessuno opera meglio della Dynamix. Nonostante nella Cina degli anni '20 di HOC non abbondino gli scontri spaziali, questo titolo serve come pietra di paragone per decidere quanto bene ogni società narri le vicende dei suoi giochi.

HOC è un altro di quei giochi elefantiaci che vogliano occupare il vostro hard disk come Saddam Hussein col Kuwait. Mentre alla Origin utilizzano un approccio Trama - Gioco - Trama, alla Dynamix (a alla genitrice Sierra-On-Line) trama e gioco coincidono. Più i giochi americani si dannano l'anima per spremere il massimo dalle possibilità del PC, più il giocatore non può fare a meno di trovarsi sempre meno coinvolto da quanto accade sullo schermo e passa il suo tempo a meravigliarsi di quanto sia realistico quel personaggio ispirato a Tom Selleck, grazie alla potenza della

Roland MT-32. Ehi, Pacman, dove sei finito? Torna tra noi...

Wing Commander 2

professionale. Certamente qualcuno alla Origin avrebbe dovuto accorgersi di questi errori, nonostante le dimensioni del progetto possano rappresentare una scusante.

Da quanto appare, il gioco è stato programmato su sistemi estremamente potenti e quindi "sfoltito" per adattarsi a macchine meno sofisticate, senza che questo secondo processo sia stato sufficientemente testato. Sono certo che alla Origin affermeranno che le cose stanno diversamente, ma ricordate che quando un gioco viene mostrato in anteprima ciò avviene sempre sul più potente sistema disponibile.

In ogni caso, non c'è molto da dire contro WC2 se avete la fortuna di possedere tutti gli extra necessari. È un gioco superbo che senza dubbio vi terrà impegnati per ere geologiche. Questo non significa che non avrebbe potuto essere meglio, ma così com'è è estremamente giocabile ed ha abbastanza carne intorno all'osso da garantire un interesse duraturo.

È facile imbattersi in pareri discordanti quando l'argomento WC affiora in una discussione. Alcuni affermano che il gioco è in realtà poco più di un semplice simulatore di combattimento 3D e diventa presto ripetitivo. Altri, al contrario, si esaltano ogni volta che i titoli di testa del gioco appaiono sullo schermo e fondano Fan Club alle cui riunioni tutti si presentano vestiti come i personaggi del gioco.

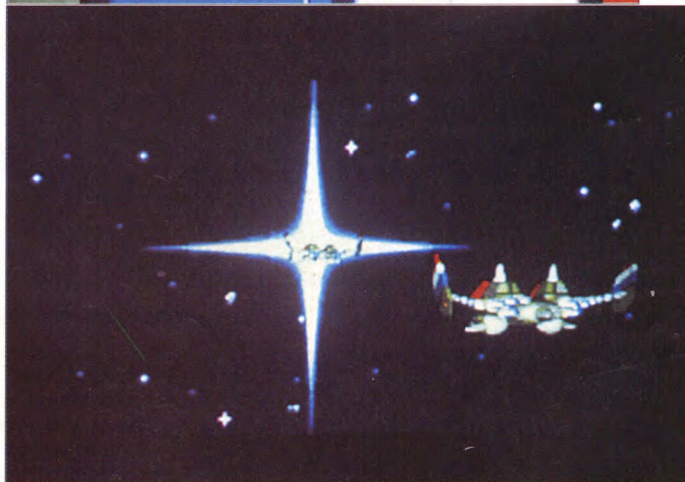
Il fatto fondamentale da tenere presente è che questo è il futuro dei giochi per PC, non importa quanto cerchiate di convincervi del contrario. Molte società, soprattutto americane, stanno finalmente iniziando a sfruttare al massimo le possibilità offerte dal PC e giochi come WC2 sono il risultato. Tutto ciò che serve è qualcuno immune al sex appeal dell'alta tecnologia che provi il gioco prima della sua pubblicazione ed implementi i cambiamenti necessari affinché il giocatore sia gratificato anche dalla sua interazione con esso, e non solo dagli aspetti superficiali. Immaginate le possibilità di un gioco come WC2 con in più tre o quattro trame alternative influenzate dalle azioni del giocatore (in stile Cinemaware). Ricordate però che questo titolo non rappresenta la fine della serie. I programmatori sono già al lavoro su altri dischi missioni e non c'e dubbio che presto vedremo apparire un secondo seguito. È solo questione di tempo: un giorno la Origin realizzerà il gioco totale... per PC totali, naturalmente.

PC review 7

PAUL PRESLEY

HARDWARE +

I dischetti da 3,5" sono 14 (non oso pensare quanti dischetti da 5,25" sarebbero necessari) ed i megabyte occupati 15 (almeno)
Se decidete di decomprimere i file e risparmiare tempo durante il gioco (due ore di installazione) avrete bisogno di 21 megabyte liberi.
Se decidete infine di installare lo Speech Accessory Pack (e godervi l'intera esperienza cinematografica) avrete bisogno di altri sette megabyte di spazio ed un numero di schede di memoria che non vale la pena menzionare.

Essenzialmente gli scontri coinvolgono caccia nemici, ma alcune missioni vedono entrare in scena unità più grandi.

SPECIFICHE

L'impiego simultaneo di due schede audio è veramente un tocco di classe per chi può permettersi sia una Roland che una Soundblaster.

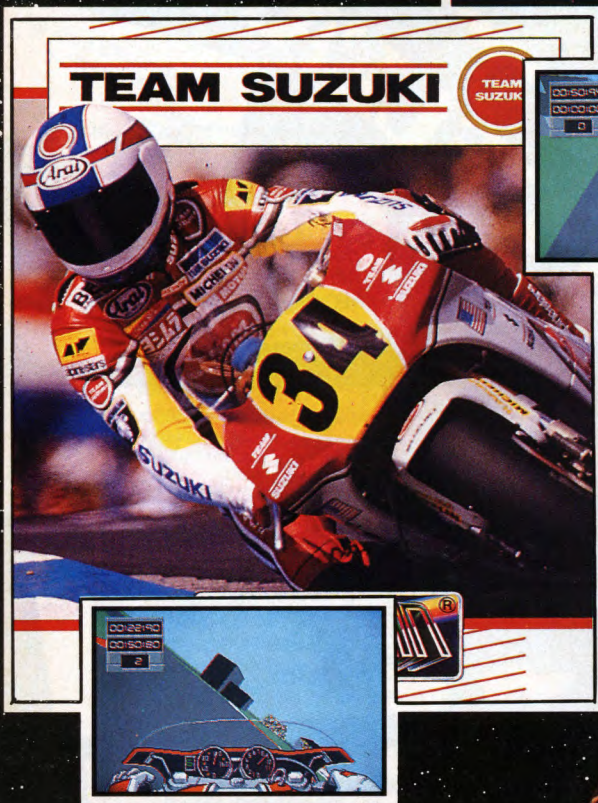
Lemmings™
STOP
IL GIOCO EUROPEO DELL'ANNO!!
"Lemmings ha tutte le caratteristiche di un classico" AMAZING COMPUTING – U.S.A.
"Da un'idea incredibilmente semplice è nato uno dei giochi più maniaali di tutti i tempi." MICROMANIA – SPAGNA
"Un concetto di gioco diabolico – starai attaccato al mouse fino all'alba. Lemmings è il compagno del cuore!" 92% POWERPLAY – GERMANIA
"Qualunque cosa venga fuori nei prossimi sei mesi, Lemmings sara sempre tra i concetti di gioco più originali del 1991." OMNI MAGAZINE – USA
"Questo è di gran lunga il più maniacale, intrigato e divertente videogioco tra quelli usciti negli ultimi 5 anni." COMPUTE Amiga Resource – USA
"Destinato a diventare la forma di divertimento per computer più commentata di sempre." 96% THE ONE – UK
"Eccezionale!!! Questo gioco è davvero eccezionale! Lemmings è il videogioco più originale da quando è uscito Pacman." 96% TGM – ITALIA
"Di certo il più buffo, il più maniacale e il più giocabile video gioco disponibile per l'Amiga e il ST. Il gioco dell'anno." 100% GENERATION 4 – FRANCIA
"Lemmings gioco del secolo? Chi lo sa? Gioco del decennio è quasi sicuro..." MICRONEWS – FRANCIA

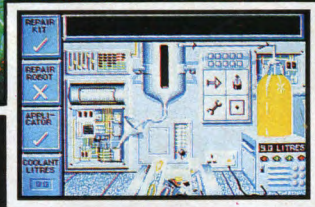
DECISAMENTE ALL'AVANGUARDIA PER PC

Il mondo dei videogiochi per PC raggiunge una nuova dimensione in strategia, velocità ed avventura di fantascienza con queste ultimissime produzioni di suprema qualità della Gremlin Graphics – dedicate all'ottimizzazione dei programmi per PC.

FEDERATION OF FREE TRADERS

Inizia una nuova vita tra le stelle! Solo per un periodo limitato il governo della Terra è disposto a sponsorizzare la tua associazione alla Federazione dei Liberi Commercianti (Federation of Free Traders). Niente costi, niente condizioni e niente ritorno a casa,... una volta imbarcato in questa epica missione di rifornire lontane colonie di pionieri di merci più che necessarie.
La Galassia è il tuo mercato, ricchezze mai sognate saranno la tua ricompensa, ma basta un errore e la tua carcassa putrefatta vagherà per mile anni tra le stelle.

Fotogrammi dalia versione IBM PC

TEAM SUZUKI

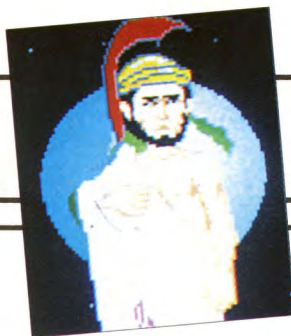
Questa simulazione di corsa di vettori piena di ultra velocità, fa stare Gary Taylor, capo del potente TEAM SUZUKI in pizzo alla poltrona. Il 'GIOCO DI CORSE DEFINITIVO' secondo C & VG, questa versione per PC è rimasta sola in testa per velocità, autenticità a brivido generalizzato.

SPACEWRECKED

La gigantesca Nava Sonda Biologica BSS Jane Seymour è immobilizzata a otto milioni di anni luce dal Quartier generale della Federazione e tu sei il comandante assegnato ad investigare questo disastro. Un'avventura di strategia di stupefacente profondità, varietà e grafica superba, garantita per affascinare tutti quelli che amano le vere sfide.

Disponibile per IBM PC e compatibili.

Gremlin Graphics Software Ltd. Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423

Civilization

Sid "Railroad Tycoon" Meier applica la sua rinomata formula di simulazione grafica all'evoluzione culturale dell'umanità.

Railroad Tycoon di Sid Meier ha già dimostrato che i giochi di strategia possono essere avvincenti per il giocatore medio quanto gli spara-e-fuggi e i giochi di piattaforme. Il gioco ha già un grosso seguito negli USA ed è destinato ad ottenere lo stesso successo in Europa. Quale modo migliore, perciò, di celebrare quel successo se non quello di riprovarci con un soggetto diverso? È esattamente ciò che ha fatto Meier con Civilization, un gioco di strategia che simula addirittura lo sviluppo della civiltà.

La sequenza introduttiva di Civilization somiglia moltissimo alle prime fasi di Sim Earth della Maxis. Purtroppo non è altrettanto interessante da guardare. Nonostante ciò, si è costretti a guardarla quando si comincia una nuova partita perché il computer usa questo tempo per generare un nuovo mondo di gioco.

Il giocatore interpreta l'onnipotente ruolo di leader di una tribù preistorica nomade. Ho usato la parola "onnipotente" perché la nostra sfera d'influenza si estende molto oltre quella di cui godevano nella storia coloro che ricoprivano la nostra stessa funzione. Ci è concesso di osservare a piacimento ogni parte della realtà di gioco e di disporre della nostra popolazione dovunque essa si trovi. Agamennone, pur di ottenere poteri di così vasta portata,

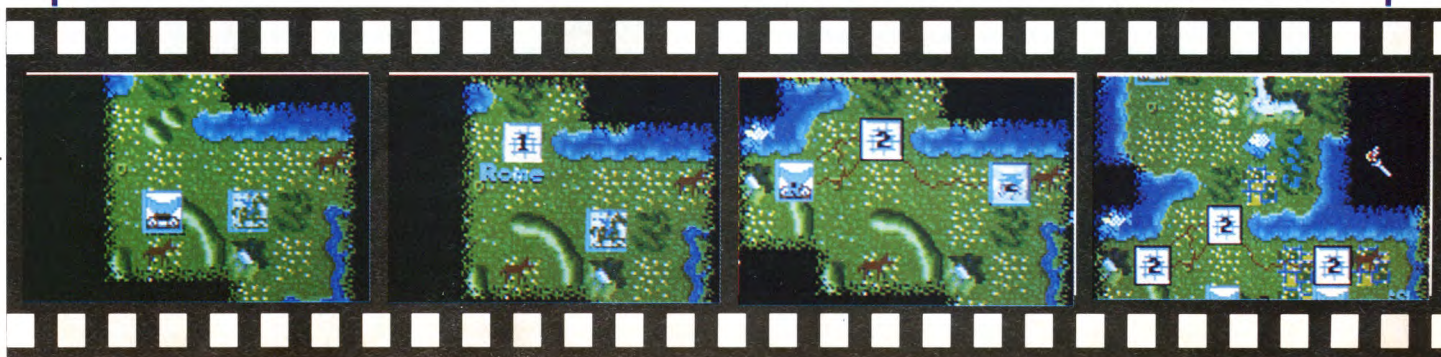
DUE MINUTI DI...

Anche se i primi cinque minuti possono sembrare i più facili da giocare, è importante in questa fase riuscire a prendere le decisioni giuste da cui trarre in seguito enormi benefici.

Si comincia con una tribù nomade che cerca un territorio dove stabilirsi. Non è molto, ma è tutto quello che si ha. Il che vuol dire anche cercare un posto decente dove fondare la capitale. Non è consigliabile fermarsi nella prima pianura che si incontra...

...quello che serve è una bella posizione sulla costa circondata da una discreta quantità di terreno pianeggiante. Così non solo è più facile inviare spedizioni di coloni, ma è anche possibile intraprendere viaggi per mare quando arriva il momento.

Dopo aver fondato la capitale è giunto il momento di espandersi e fondare città alleate. È bene che le città siano collegate da una buona rete stradale: non è fondamentale, ma senza strade gli spostamenti delle vostre unità sarebbero insopportabilmente lenti.

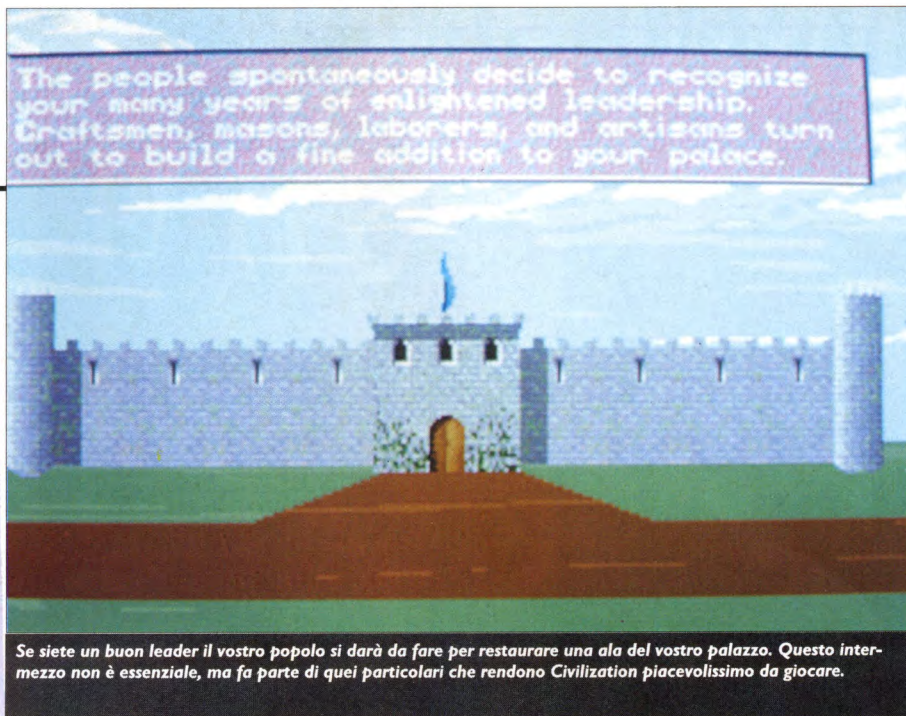
Ora non resta altro da fare che costruire i sistemi di irrigazione e le miniere. È facile trascurare queste attività in una fase in cui si è presi dalla fondazione di nuove città, ma è bene cercare di ricordarsi di questo aspetto se non volete assistere al declino del vostro popolo.

avrebbe dato volentieri il suo braccio destro.

Il nostro obiettivo iniziale è quello di trovare un luogo dove "piantare le tende" ed espandere la popolazione e il territorio sotto il nostro controllo. Dopo aver trovato il luogo adatto ai nostri bisogni e aver fondato la capitale del nostro stato, potremo dedicarci a missioni di tipo diverso quali l'invio di coloni per fondare nuove città e la costruzione di una rete stradale che le colleghi. Ogni componente del nostro popolo è rappresentata da un'icona che può essere spostata sul terreno di gioco grazie ai tasti cursore. Le unità che si possono generare sono molto varie: possiamo, infatti, organizzare milizie per la difesa dei territori, unità di cavalleria da impiegare in operazioni belliche, triremi e barche a vela per spostarsi verso altri paesi.

Se siete un buon leader il vostro popolo si darà da fare per restaurare una ala del vostro palazzo. Questo intermezzo non è essenziale, ma fa parte di quei particolari che rendono Civilization piacevolissimo da giocare.

Per costruire una civiltà prospera, però, non è sufficiente fondare città nuove e costruire una rete stradale: nei paraggi infatti stanno nascendo altre comunità che aspirano anch'esse a diventare la potenza dominante nel mondo. Anche se probabilmente nella prima fase del gioco si è da soli, quello che bisogna fare subito è decidere se aprire con queste comunità rotte commerciali oppure, nel caso di civiltà deboli e arretrate, distruggerle avvalendosi della proprie forze militari e occupare così i loro territori.

Si possono richiamare delle schermate consultive relative alle condizioni militare, culturale, commerciale, scientifica e delle città. "Consultive" forse non è il termine giusto, dal momento che si tratta di semplici schermate contenenti dati statistici.

La schermata della città è la più complicata di tutto il gioco, ma diventerà un po' più accessibile dopo un paio di ore di gioco. La sua funzione principale è quella di ordinare agli abitanti delle vostre città di "costruire" qualcosa. Può essere una cosa qualunque: insediamenti, cavalleria, templi. Per il resto l'informazione che compare serve principalmente a indicare lo status di ogni città: la sua popolazione, le unità che vi stazionano, le sue riserve alimentari e finanziarie.

Un altro motivo di preoccupazione è costituito dalle rivolte barbariche che possono scoppiare senz'alcun preavviso e di cui il nostro popolo potrebbe soffrire se non è preparato ad affrontarle. Va però detto che di solito è abbastanza semplice soffocarle.

Il progresso in campo tecnologico, morale e sociale non è meno importante della rapida espansione territoriale. Gli anziani del nostro popolo sono costantemente occupati a studiare sviluppi o progressi in qualche settore particolare. Inizialmente si tratta di progressi modesti, anche se molto utili, come l'invenzione della ruota o la sepoltura cerimoniale, ma dopo "qualche" generazione riusciranno a sviluppare avanzate macchine belliche e nuove scienze come la navigazione. Il progresso della società è reso più interessante dal fatto che lo sviluppo in un particolare settore si riflette su quello di un altro. La teoria nucleare, per esempio, non può essere sviluppata se non disponete di una teoria della gravità e della fisica. C'è un menu abbastanza utile, chiamato Civilopædia, che indica l'argomento da studiare per progredire in un determinato campo. Questo significa che lo sviluppo della nostra società può prendere un corso particolare se si sceglie di dedicarsi a un particolare campo di studi. Io mi sono trovato, per esempio, nella condizione alquanto strana di essere a un passo dallo sviluppo dei computer quando avevo appena iniziato a esplorare i mari.

L'esplorazione è piuttosto avvincente perché ogni sezione della mappa diventa visibile solo quando una delle nostre unità penetra al suo interno. Poiché le scoperte di nuovi

IL MONDO È FATTO A FASI...

Uno degli aspetti più coinvolgenti di Civilization è che le modalità di gioco cambiano con il progredire della vostra e delle altre civiltà. Qui si possono vedere alcuni delle fasi principali del gioco...

Fase di espansione iniziale

Sembra facile, ma leggete il box "Due minuti" e scoprirete che non è così. Non dovete preoccuparvi delle altre civiltà, non sanno ancora che esistete. Per la stessa ragione, però, neanche voi sapete della loro esistenza. Può anche succedere che dobbiate occuparvi di una rivolta barbara, che non dovrebbe però causare grossi sconvolgimenti. La vostra preoccupazione principale sarà di far crescere il numero dei vostri sudditi e di aumentarne la ricchezza.

Le sette meraviglie del mondo

Un modo sicuro per aumentare le vostre possibilità in questo gioco è di riuscire a costruire per primo le sette meraviglie del mondo. Ognuna di esse esercita un'influenza positiva su un aspetto particolare del gioco. Elenchiamo qui di seguito queste sette meraviglie e i loro influssi sul gioco.

PRIMA MERAVIGLIA
Il colosso di Rodi

Costruita nel 280 A. C., quest'enorme statua bronzea del Dio del sole Apollo si trova all'imbocco del porto di Rodi. Era oggetto di adorazione e attraeva molti pellegrini.
Effetto: favorisce il commercio.

SECONDA MERAVIGLIA
I giardini pensili di Babilonia

Si dice che siano stati progettati da Semiramide, moglie di Nino, reggente dell'impero di Babilonia, fra l'811 e l'806 A. C. Pare che i giardini avessero delle volte semi-sotterranee.
Effetto: aumenta la felicità della popolazione.

TERZA MERAVIGLIA
Il faro di Alessandria

Si tratta di una torre di guardia marmorea con faro, costruita da Tolomeo II (285-246 A. C.) sull'isola di Faro nel porto di Alessandria, il centro dell'impero macedone. Serviva a proteggere il porto e aiutava le navi a entrare nel porto di Alessandria.
Effetto: aumenta l'efficienza della navigazione.

QUARTA MERAVIGLIA
Le piramidi d'Egitto

Costruite durante la quarta dinastia dell'impero egiziano sulla pianura di Giza in prossimità de Il Cairo, sono tombe e monumenti faraonici, la cui costruzione richiese il lavoro di molte generazioni.
Effetto: permette di cambiare le leggi senza incontrare opposizione.

QUINTA MERAVIGLIA
La Grande Muraglia cinese

La muraglia fu costruita fra il 221 A.C. e il 1640 D.C. (1800 anni). È alta 25 piedi e larga 12 e si estende per 2150 miglia. È l'unica costruzione umana che si scorge dallo spazio.
Effetto: assicura pace con gli altri popoli.

SESTA MERAVIGLIA
La Biblioteca di Alessandria d'Egitto

Creata nel 300 A.C. da Tolomeo I, questo tempio dell'umano sapere conteneva più di 700.000 volumi.
Effetto: velocizza i progressi tecnologici.

SETTIMA MERAVIGLIA
L'oracolo di Delfi

Si tratta di un santuario dedicato ad Apollo, dio del sole, situato sulle pendici del Monte Parnasso in Grecia. Pitia, la sacerdotessa del tempio, predice il futuro in cambio di un'adeguata ricompensa.
Effetto: aumenta l'influsso dei templi.

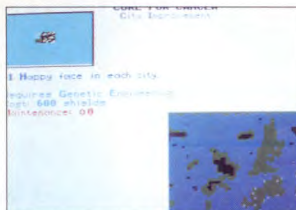
territori avvengono vagando a bordo di una barca a vela, può succedere di trovarsi con una mappa con la costa tutta visibile e con l'interno, al contrario, ancora completamente inesplorato, proprio come succedeva per molti territori fino a due secoli fa. Tenere d'occhio il fronte interno, naturalmente, è importante quanto progettare la conquista di nuovi territori. Dopo aver fondato alcune città, bisogna costruire una rete stradale che le colleghi, oltre a costruire sistemi d'irrigazione e miniere da cui ricavare le risorse naturali.

Dare stabilità all'economia è l'elemento del gioco che all'inizio può lasciare perplessi molti giocatori: vi confesso che ha causato anche a me qualche problema. All'inizio, quando la popolazione è ridotta e la terra è piena di risorse ci si diverte un sacco a costruire granai, biblioteche, templi e a circondare la città di mura. Bisogna fare attenzione, però, perché si tratta di una situazione del tutto temporanea. Se non si aprono tempestivamente rotte commerciali ci si ritrova a corto di fondi e le nostre città non saranno in grado di conservare gli edifici che già posseggono né di produrre rapi-

L'era tecnologica

Nell'era del computer la situazione comincia a farsi interessante. La possibilità di una guerra globale diventa un'ipotesi abbastanza spaventosa, soprattutto perché alcuni popoli cominciano a sviluppare la teoria atomica. Una gestione imprudente dei diversi elementi di gioco può condurre in questa sezione a spiacevoli sorprese.

Fase di esplorazione

A questo punto avete visto tutto quello che c'era da vedere nel vostro territorio. È giunto il momento di andare alla ricerca di altri territori da conquistare o con cui commerciare. Attivate l'opzione "Fleets first", individuate i continenti e poi completate l'operazione con navi cariche di soldati o merci.

Con un gioco di questa portata è utilissimo avere una funzione d'aiuto su schermo quale è Civilopædia. Si possono richiamare schermate d'aiuto su quasi ogni elemento del gioco per determinarne funzioni e benefici. Queste schermate informative compaiono anche automaticamente nei momenti giusti.

Ogni città viene rappresentata graficamente come un insieme di capanne. Ogni volta che si aggiungono nuovi edifici questi compaiono in questa schermata.

damente nuove unità. L'unico modo per evitare una situazione economica di stagnazione è quello di sacrificare parte della ricchezza, e probabilmente anche alcune città, per finanziare delle spedizioni commerciali d'emergenza. Come Railroad Tycoon, anche Civilization premia quei giocatori che sono disposti a spendere un po' del loro tempo a sperimentare strategie e ad adattarsi ai punti deboli del sistema di controllo. E vi assicuro che ce n'è più di uno! Uno dei problemi è che a ogni turno il computer cicla solo tra le unità attive e se uno vuole intervenire su un'unità inattiva deve ignorare l'unità indicata in quel momento e cercare l'unità inattiva che vuole aggiornare. È vero, è proprio scomodo! E dopo tutto ciò, ritornare al punto di partenza non è un'impresa da poco.

Gira su tre dischetti ad alta densità ma è preferibile installarlo sull'hard

Non giocate a Civilization se siete alla ricerca di effetti audiovisivi spettacolari perché non c'è niente di tutto ciò. La grafica si può al massimo definire funzionale. Ci sono alcune belle schermate statiche, come quella in cui si viene proclamati il miglior re che sia mai esistito, ma si tratta più di occasionali episodi che di eventi ricorrenti.

Dopo aver giocato per qualche ora sarete di nuovo attanagliati dalla cara vecchia sindrome "ancora dieci minuti e poi smetto". Infatti

Questa è un'altra delle schermate accessorie, ma divertenti, che si limitano a informarvi sui progressi che avete fatto. Questa compare quando la vostra fama supera quella di un altro re.

IN ALTERNATIVA...

Sim City
Infogrames, L59000

Il programma che ha dato vita a tutti gli altri. Creato dalla Maxis, è stato il primo simulatore onnipotente. Come Civilization, si basa su un'area di gioco bidimensionale, ma con dimensioni molto più ridotte.
Il vostro obiettivo è quello di organizzare e governare una città. L'interesse è accresciuto dall'inserimento di numerosi disastri quali terremoti o inondazioni.
Gli aficionados possono adesso acquistare una serie di dischi scenario che permettono di costruire città in luoghi diverse che vanno dal selvaggio West alla Luna.

Sim Earth
Ocean, L89900

Il seguito di Sim City è molto più grande e anche molto più serio. Questa volta l'obiettivo è quello di guidare lo sviluppo della vita stessa. La simulazione è basata sulla controversa ipotesi di Gaia di James Lovelock, il quale dichiara che, all'interno di una concezione ecologica, la Terra può essere consi-

La maggior parte delle azioni sono azionate da questa barra dei menu, che può essere usata anche per avere accesso al Load/Save, alle schermate di consultazione e alla Civilopædia.

Le città hanno un numero a fianco che indica approssimativamente la popolazione.

La mappa del mondo è una specie di condensato dell'intera area di gioco, anche se appaiono solo le postazioni che state esplorando in quel momento. Il rettangolo indica la parte di mondo che compare sullo schermo in quel momento.

Per motivi di realismo, le unità nemiche compaiono solo quando sono "avvistate" da un'unità alleata, per questo motivo spesso sembra che si materializzino dal nulla.

Questo box informativo mostra la data e il nome della città selezionata al momento (se esiste), oltre al tipo di terreno e all'eventuale presenza di strade o di altri oggetti artificiali. Mostra anche, e questo torna utile, le unità presenti in quella posizione, anche se sono nascoste.

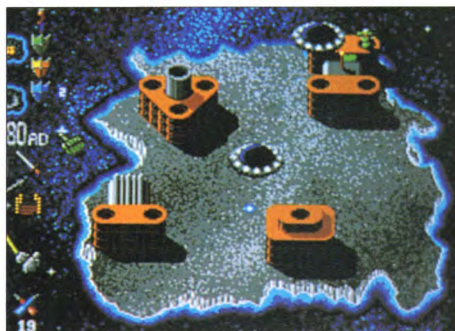
Le zone scure non sono mappate, ma verranno mappate appena si avvicineranno le unità alleate.

I tipi di terreno non sono inseriti solo per l'effetto che creano, ma servono a determinare la velocità delle vostre unità e la possibilità di costruire miniere, strade o sistemi di irrigazione.

derata come un unico organismo autoregolantesi in cui ogni parte influenza la globalità delle forme viventi. Indipendentemente da quanto sia fondata questa teoria, si tratta comunque di un programma molto affascinante grazie alle infinite possibilità di gioco che presenta. Anche qui potete scompigliare volutamente le vostre creazioni introducendo disastri di ogni tipo. Anche se Sim Earth somiglia superficialmente a Civilization, non può essere definito un gioco vero e proprio.

Railroad Tycoon

MicroProse, L89900

Il predecessore di Civilization probabilmente è più adatto a quei giocatori per i quali le dimensioni del secondo gioco sono un po' scoraggianti. Scopo del gioco è la costruzione di un impero ferroviario. Si comincia con una linea fra due città del Midwest, dell'Inghilterra o dell'Europa continentale e poi si passa a costruire una rete più vasta. Nel frattempo però ci sono anche altri magnati che cercano di fare la stessa cosa e quindi dovete decidere se concludere accordi con i vostri concorrenti o se cercare di portarli sul lastrico grazie al vostro ingegno nel campo degli affari.

Utopia

(Gremlin, prezzo nc – Attualmente in fase di lavorazione)

A un primo sguardo Utopia si presenta come una versione in 3D di Sim City e da più punti di vista lo è. La differenza maggiore consiste nel fatto che Utopia è ambientato su un pianeta alieno (dove cercate di sviluppare una società) i cui abitanti non sono molto contenti del vostro arrivo. Il loro disappunto è tale che cercheranno in tutti i modi di impedire ai vostri di stabilirsi sul pianeta. In questo gioco si ritrovano la stessa combinazione strategica di espansione, guerra ed equilibrio economico, anche se le dimensioni sono molto più contenute di Civilization. Se volete qualcosa di più leggero di Civilization, con una bella grafica e buoni effetti sonori, questo è il gioco che fa per voi.

Mega-lo-Mania

(Mirrorsoft, prezzo nc)

Mega-lo-mania è un gioco di guerra. Somiglia a Civilization per la presenza di un piccolo gruppo di guerrieri che parte da un settore di un'isola e si spinge a conquistare l'intero mondo, ma le similitudini si fermano qui. Anche in questo gioco è compito del giocatore gestire lo sviluppo tecnologico della tribù, che in questo caso però riguarda solo la produzione bellica. Come Utopia, questo gioco non ha la profondità di Civilization, ma risponde alle esigenze di coloro che amano giochi strategici grandiosi dal punto di vista audiovisivo.

Nelle ultime fasi del gioco cominciate a mandare e ricevere emissari. Spesso arriveranno da potenti civiltà che chiedono un tributo in cambio della pace, ma, se diventate abbastanza forte, verranno quasi sempre a proporvi trattati di amicizia.

La schermata del mondo non è molto utile. Mostra un rapporto un po' più realistico fra le diverse masse terrestri ma non ha una gran relazione con il gioco.

PC review 7

più tempo si dedica a questo gioco e più se ne è attratti poiché più la vostra società progredisce più aumentano le possibilità di sviluppo in altri settori. Allo stesso tempo, le modalità di gioco variano col variare delle diverse fasi storiche (vedi più avanti "Il mondo è fatto a fasi"). In definitiva è un divertimento davvero grandioso, coinvolgente e d'atmosfera nello stesso tempo. Anche se non è molto soddisfacente dal punto di vista grafico o sonoro e può diventare un po' fiacco nelle fasi finali, queste inadeguatezze di secondo piano saranno facilmente perdonate poiché il resto del gioco è veramente affascinante. Civilization è un gioco di grande portata che vi terrà incollati allo schermo per molte, lunghissime ore.

LAURENCE SCOTFORD

Anche se esiste un'opzione su tastiera, giocare a Civilization senza il mouse sarebbe un'impresa insopportabile e snervante.

IL TUO PC E' STRESSATO E BISOGNOSO DI SVAGO?

Il tuo PC ti sta passivamente di fronte giorno dopo giorno, sfornando grafici e documenti?

Perché non provi uno di questi quattro nuovi giochi per PC della Electronic Arts, per scoprire quello di cui é veramente capace il tuo computer?

Fuggi al campo di golf senza lasciare la sedia con *PGA TOUR ® Golf* - l'unica simulazione di golf che la PGA considera degna di portare il suo nome. Ora, invece di parlare con Rossi in Contabilità potrai opporre la tua abilità contro nomi del calibro di Fred Couples, Paul Azinger e più di 50 altri grandi star del golf. PGA TOUR Golf offre tre campi da golf con vedute panoramiche stile TV di ciascuna buca e raticolati di contorno in 3D di tutti i green.

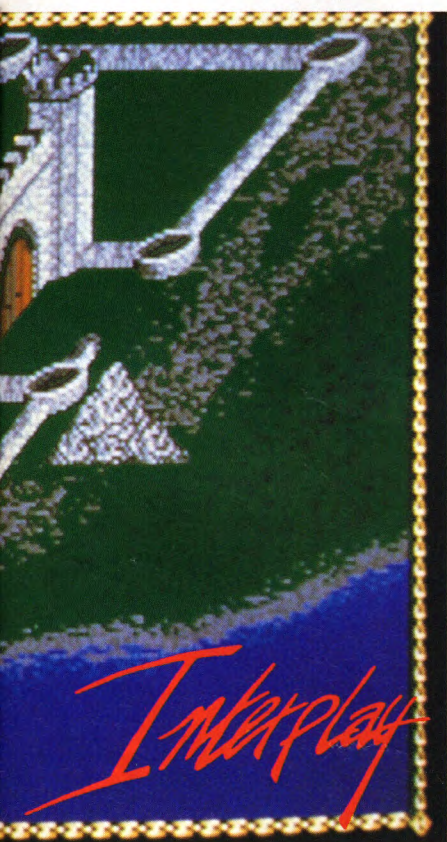
Oppure potrai decollare con *Chuck Yaeger's Air Combat.*™ Scegli fra 50 missioni autentiche della Seconda Guerra Mondiale, la Corea o il Vietnam del Nord in sei diversi aerei d'epoca, compresi il P-51 Mustang e l'F-4 Phantom. Registra le tue missioni a rivivi errori e trionfi da due angoli diversi - cabina di pilotaggio e l'esclusivo modo di Veduta di Sintesi del Combattimento.

Battle Chess™ é totalmente diverso dal solito scenario di due vecchi strambi ed intrattabili che siedono attorno ad un tavolo per ore ed ore facendo una mossa al giorno. Questo é un gioco strategico in 3D basato sull'arte medievale della guerra, con Re, Regine, Torri, Alfieri, Cavalli e pedoni spadaccini completamente animati che combattono per il controllo di ciascuno scacco. Battle Chess offre grafiche mozzafiato, suoni realistici di battaglia ed una quantità sorprendente di ... umorismo.

Infine, se vuoi esecitare le tue abilità architettoniche e di comando, cimentati con *Castles*™ della Interplay. Qui sei il signore o la signora del castello, e vuoi costruire una fortezza per difenderlo. Quindi tassi i tuoi contadini fino all'osso con imposte ingiuste, li costringi a costruirti castelli elaborati e li imbrogli al momento di pagarli. Poi ordini ai tuoi eserciti di andare in battaglia e affrontare una morte quasi sicura contro i baroni ladri del vicinato.

Se desideri ordinare direttamente oppure ricevere il nostro catalogo di prodotti, rivolgiti al nostro distributore elencati alla pagina a fronte.

Chuck Yeager's Combat

Interplay's Battle Chess

Interplay's Castles

PGA TOUR Golf

■ TEAM SUZUKI ■ GREMLIN
■ (0332) 212255 ■ L59900

Team

Molto prima che le auto giapponesi facessero la loro comparsa sulle nostre strade, la terra del sol levante aveva già imposto la sua

Il manuale della Gremlin descrive Team Suzuki come il 'simulatore definitivo di corse motociclistiche'. In prima battuta sarei propenso a dare loro ragione, visto che è sicuramente un software di ottima qualità e con esso la Gremlin è montata sulle ruote del realismo. Detto questo, devo ammettere che ho trovato il mio primo giro su una vera moto (casualmente era una Suzuki) più facile e meno rischioso del mio primo tentativo con le moto di questo simulatore.

PC review 7

Ci sono tre classi di moto disponibili. Niente a che vedere con le ingombranti superbike da 1000 cc che rombano sulle nostre strade, qui il simulatore ci mette a disposizione sono veri agili mezzi da corsa: una 125 cc con cambio automatico e una 250 cc e una 500 cc con cambio manuale a sei marce. La differenza di accelerazione e di frenata fra le tre classi è significativa, sebbene la velocità massima differisca solo di 10-15 mph fra una classe e l'altra.

La moto è controllabile in quattro modalità: tastiera, joystick, mouse e mouse più tastiera. Vista la precisione richiesta per ottenere buone traiettorie in curva, raccomando di utilizzare il joystick, se l'avete, oppure la tastiera, visto che sfortunatamente il mouse non fornisce i punti di riferimento necessari alla stabilità e il risultato è spesso quello di vagare nell'erba ai bordi della pista. Poiché le moto montano le slick (senza battistrada, per avere un buon grip sull'asfalto), evitate di uscire di pista, sia in prova che in gara, perché danneggereste la moto. I danni vengono misurati in penalità percentuali da 0 a 100% e poi crash... Questo non avviene fortunatamente in allenamento. Esiste anche un indicatore di direzione sbagliata, che lampeggia quando la moto devia dalla traiettoria di corsa, cosa che può accadere frequentemente con vostra grande confusione e frustrazione.

Perché **frustrazione** e confusione? Beh, Team Suzuki è uno dei simulatori più difficili che abbia mai incontrato, includendo molti simulatori di volo. Non è certo in stile 'arcade', come molti simulatori motociclistici del passato, in cui bastava

Sotto il solleone della Florida le condizioni della pista si fanno difficili.

Tra i circuiti di gara ce ne è anche uno sovietico. Anche questa è glasnost...

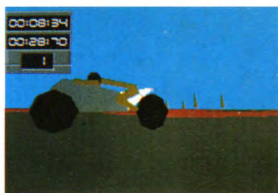
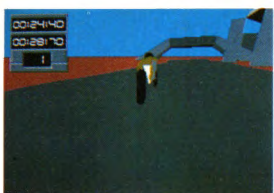
DUE MINUTI DI...

...anche se preferisco il joystick o la tastiera (almeno all'inizio), ho trovato che il metodo di controllo che risponde meglio, una volta che ci si abitua a Team Suzuki, è il 'mouse alternativo' o il controllo completo via mouse. Ci vuole un bel po' di pratica per usare questo metodo ma è il più veloce e immediato. Nell'imparare a controllare Team Suzuki, il circuito di prova non è certo il più facile, poiché ci sono delle curve strette proprio subito dopo la linea di partenza. Provate ad allenarvi sul circuito di Daytona con l'opzione di allenamento "Tracks 2", anche se vi verranno assegnati delle penalità se uscite di strada. È la pista più lineare.

1. Spostate in avanti il mouse col dito sul pulsante destro. Aumentate i giri del motore, cambiate marcia e prendete velocità.

2. Le cose si fanno interessanti: a pieni giri premete il pulsante sinistro del mouse, cambiate di nuovo marcia e fate un'impennata. Gli spettatori resteranno impressionati!

3. Ora comincia il bello: curva a gomito, velocità 120 mph. Riducete leggermente i giri, premendo il pulsante destro, poi scalate in terza, o in seconda (dipende dalla curva), tirate indietro il mouse e premete il pulsante sinistro.

4. Prendete la curva stando all'interno, spostate il mouse a destra e in avanti, aumentate di nuovo i giri. Ora premete il pulsante sinistro per cambiare nuovamente marcia.

Suzuki

presenza con le moto, ponendo fine al predominio delle due ruote italiane, inglesi e americane.

La vista verticale della pista non è molto utile quando state guidando, ma vi da una veduta generale della pista e della difficoltà delle curve.

viaggiare a tutta manetta, con l'unico problema di evitare gli ostacoli. Questo simulatore è stato invece realizzato, come ha dichiarato la Gremlin, con l'obiettivo di essere il più realistico possibile. Molte volte è pero troppo realistico. Senza facoltà extrasensoriali (e, dannazione, senza le leggi della fisica che guidano le tue azioni su di una vera moto), è molto difficile valutare esattamente la velocità della moto e le traiettorie, e quindi il realismo del gioco è ridotto, anche se non per colpa dei programmatori. Sono cose impossibili da simulare su di un home computer. Il problema è che Team Suzuki vi richiede una guida troppo realistica rispetto a quello che è possibile fare con le informazioni fornite dal simulatore.

Oltre alle ovvie funzioni di sterzo a destra o a sinistra ci sono altri quattro controlli della moto: aumento o diminuzione del numero dei giri e comandi per cambiare o scalare rapporto. Se volete andare più veloce, cambiate e date tutto gas. Se volete rallentare, scalate e riducete i giri del motore, senza frenare; i freni sono per i fifoni. Tutto bene sulla 125, con il cambio automatico, ma con le classi superiori bisogna imparare a cambiare e a frenare con grande maestria per ottenere il massimo delle prestazioni. Il movimento della moto e la risposta ai comandi sono impeccabili, a dimostrazione del realismo della simulazione.

IN ALTERNATIVA...

HARLEY DAVIDSON-THE ROAD TO STURGIS.

La grafica di Team Suzuki è molto buona. Si hanno a disposizione 32 circuiti di gara, con la promessa di poterne aggiungere altri in futuro. Tutti i circuiti sono ben disposti, ed è possibile cambiare la quantità di dettagli e di ostacoli ai bordi del tracciato con i tasti (+) e (-) del tastierino numerico. La visuale principale in movimento permette di vedere avanti, sopra lo sterzo, dove è possibile vedere il contagiri, il tachimetro e l'indicatore del numero di rapporto. Ricordatevi che N indica che il cambio è in 'folle' e quindi la moto non si muove. Inoltre, mettendo in folle durante la guida, la moto si ferma piuttosto rapidamente, buono a sapersi ma la cosa non mi sembra molto realistica! Personalmente avrei preferito una vista da una posizione leggermente più arretrata, sopra il motociclista, cosa che avrebbe permesso di analizzare meglio l'angolazione della guida. Comunque, la previdente Gremlin vi permette di modificare la visuale usando gli onnipresenti tasti funzione: due vedute frontali con F3 e F4, come pure due vedute da dietro la moto, una al livello del motociclista ed una appena sopra, che può anche essere zoomata per fornire visuali più o meno larghe.

MONO?

Sembra che il nostro amico Lemmy sia arrivato ultimo, peccato!

Scegliete i circuiti su questo schermo - ce ne sono 32.

Avete mai sognato watching yourself race a motorbike on TV? Well Team Suzuki also has a 'TV camera' viewing option with F5, which features 3D action from a multitude of directions. Finally, F2 allows you to see what is coming from behind in race situations and, guessing correctly that a quick backward glance would be an advandi vedervi in TV alla guida di una moto? Beh, Team Suzuki ha anche un'opzione per una visuale 'telecamera' (F5), che fornisce una veduta in 3D da diversi punti di vista. Infine, F2 vi permette di vedere chi arriva da dietro in gara, e se volete dare una veloce occhiata dietro, vi basterà semplicemente dare un colpetto alla barra spazio, un secondo e poi la visuale torna automaticamente sul davanti senza dover premere F1.

L'uso del colore, è buono, niente è eccessivo e l'effetto 3D d'insieme, anche se un po' troppo poligonale, è decisamente impressionante, grazie anche al contributo della velocità del gioco. Mi è piaciuto molto anche il replay degli ultimi dieci o venti secondi di gara, quando attraversi il traguardo, cosa che ti dà il tempo di appoggiarti alla sedia, alzare le braccia ed urlare la tua soddisfazione nel vederti trionfare sulla macchina e sugli avversari.

HARDWARE + CONFIGURAZIONE

...settaggio include ...ouse variabile e sen...bilità del joystick. È fornito su un solo disco e non c'è bisogno di installarlo su disco fisso. Spazio utilizzato 262k.

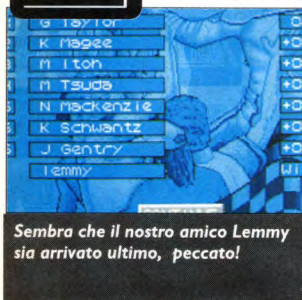
La gara sta per cominciare, ora tocca a voi... Buona fortuna! Ne avrete bisogno!

Tutto considerato trovo Team Suzuki un gioco apprezzabile, anche se difficile. Sicuramente avrà soddisfatto il desiderio di realismo dei programmatori, e per la maggioranza dei 'malati' di corse diventerà lo standard in base al quale in futuro saranno giudicati i simulatori.

Il programma dovrebbe essere disponibile quando leggerete queste righe a L59900 lire. Un buon prezzo per tre classi di motori e 32 percorsi, la longevità è garantita...

Forza ragazzi, in sella!

ALAN DYKES

Il mouse è la migliore interfaccia di comando per i giocatori esperti, per i principianti è meglio usare la tastiera.

■ Mad TV ■ Rainbow Arts
■ (0332) 212255 ■ L49900

Mad TV

A Berlusconi sarebbe potuto venir utile un programma come Mad-TV il giorno che decise di spendere fantastiliardi per acquistare Rete 4 e Italia 1. Il programma ci mette alla guida del network americano Mad-TV. Obiettivo: aumentare l'audience e incassare il più possibile in entrate pubblicitarie.

Le nostre rivali sono due, entrambe controllate dal computer: la Sun-TV e la Fun-TV. Tutte e tre le società hanno sede nello stesso edificio. Spostandosi da una stanza all'altra si possono visitare i diversi reparti della propria emittente, mentre in seguito si ha l'opportunità di compiere un po' di sano spionaggio nelle stanze della concorrenza.

PC review 7

Il primo giorno si deve decidere il palinsesto della nostra TV. La giorno inserendo i vari programmi nel palinsesto, è consigliabile visitare l'agenzia cinematografica. A disposizione c'è una grande gamma di film, di genere, durata e prezzo variabile. È bene ricordare che i film d'azione particolarmente violenti non potranno essere trasmessi prima delle 21.

Gli uffici di Mad-TV e delle sue due concorrenti si trovano in questo grattacielo.

In alternativa, si può commissionare una serie televisiva. Un miniserial del quale scegliere la sceneggiatura o un talk-show con ospiti e conduttori di nostro gradimento.

Ci sono molti modi per aumentare la popolarità dell'emittente - due di questi sono i notiziari e i programmi di informazioni politiche e pettegolezzi sul mondo dello spettacolo - e guadagnare così dei punti "immagine": ogni emittente che ne guadagna 100 porta conquista il primo posto nella classifica "Auditel". Un modo rapido di conquistare audience è quello di costruire ripetitori che aumenteranno la copertura raggiunta dai vostri programmi. Purtroppo si tratta anche di un metodo costoso. Per ottenere il denaro necessario si può trasmettere più pubblicità.

Mad-TV è un modo allegro di affrontare le simulazioni economiche, che spesso hanno il difetto di essere troppo serie, e sicuramente ha il merito dell'originalità. La grafica "fumettosa" è azzeccata e la funzionale interfaccia utente rende il gioco facilmente accessibile anche ai principianti. Alla lunga ci si accorgerà che Mad-TV tende ad essere ripetitivo, ma vincere è comunque un'impresa mica da poco, soprattutto al più alto dei tre livelli di difficoltà.

HARDWARE

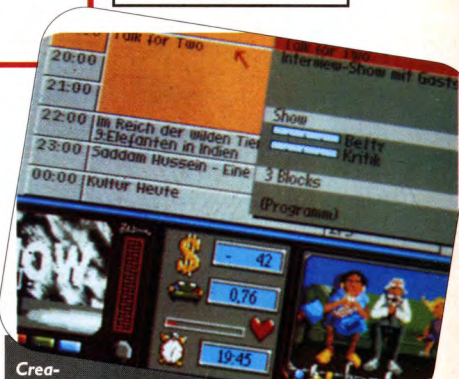
Per installare il gioco è necessaio un hard disk, mentre il mouse è altamente raccomandato.

Heinrich Lenhardt

Potremo permetterci di invitare l'ospite più ambito al talk show "Dì la Tua"?

Mad-TV trasmette dalle 18 alla 1 di notte. A disposizione ci sono già alcuni programmi, ma con i documentari e i dibattiti culturali non si riuscirà a conquistare l'attenzione di milioni di telespettatori.

Dopo avere completato la programmazione del primo

Vi va una partita al clone di Tetris incorporato nel programma? In fondo allo schermo possiamo vedere la nostra audience. Sembra che il programma sul significato retorico dell'arte contemporanea non sia la scelta migliore per la prima serata.

Creare il palinsesto è la parte più importante del nostro lavoro.

La grafica è nitida e colorata con personaggi simpatici. Si noti come non sia possibile utilizzare il joystick.

SPECIFICHE

3½ ✔	5¼ ✔	Ad Lib ✔	Roland ✖
CGA ✖	EGA ✔	VGA ✔	Tandy ✖
Hercules ✖	Mouse ✔	Tastiera ✔	Joystick ✖

Roba da bambini?

ASSOLUTAMENTE NO!

Se credete che i videogiochi Accolade siano roba da bambini,voltate subito pagina. Questo è materiale rigorosamente riservato agli adulti - concepito e disegnato da adulti per battere, sconcertare e sbalordire un mercato adulto. In altre parole sono giochi brillanti per tipi cerebrali che indulgono in ginnastiche mentali come terapia rilassante. Che è tra l'altro, il motivo per cui Accolade è riconosciuto come uno dei più grandi nomi tra i videogiochi per adulti in Gran Bretagna e in tutto il mondo.

Perciò preparate il vostro PC e IQ per qualcosa di speciale. Chiudete la porta del vostro ufficio o del vostro covo. Ed entrate nel pericoloso territorio con una di queste spettacolari edizioni classiche o nuove.

E' giunta l'ora di unirsi ai ragazzi e alle ragazze cresciuti...

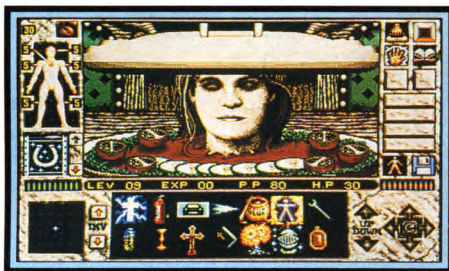
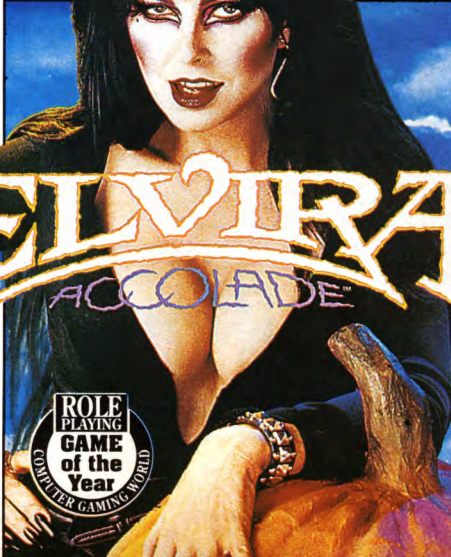
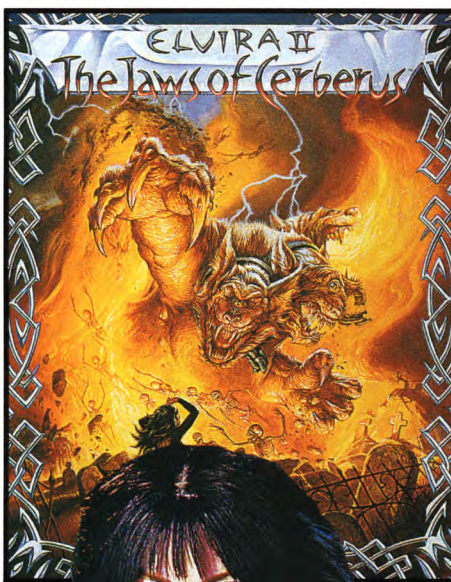
ORA POTETE AVERE UNA PADRONA IN UFFICIO SENZA TIMORE!

..o persino a casa se avete spazio e il coraggio di affrontare un malvagissimo demonio alto 18 metri e con tre teste. Pensateci prima di rispondere. Specialmente se le vostre battaglie con Elvira: la Padrona delle tenebre, l'ultima hit dell'Horror gotico, vi hanno convinto che non esiste niente di più potente. Ma esistono mostri più grandi e lo vedrete nella sensazionale continuazione ELVIRA II: Le Fauci di Cerbero, che è cinque volte - sì, proprio cinque volte - più grande dell'originale. Questo è un gioco di ruoli per eccellenza quando intraprenderete un tortuoso viaggio immaginario per trovare e salvare la regina dalle grinfie demoniache di Cerbero, che ce la mette tutta a provare che tre teste sono meglio di una. Rapita da Cerbero dal set di un film hollywoodiano, Elvira è tenuta prigioniera in un luogo sconosciuto in un enorme scenario cinematografico che rappresenta un cimitero avvolto nella nebbia, un

misterioso palazzo vittoriano e uno sconcertante labirinto di catacombe.

Lei è lì da qualche parte e dovete decidere quale delle tre porte è la migliore per entrare. Nessuna traccia, sceglietene una e accettatene le conseguenze una volta entrati negli inferi grafici della malvagità e dell'astuzia.

Roba avvincente, con cui c'è poco da scherzare: un strano palazzo antico con una serie infinita di stanze misteriose: un laboratorio macabro completato da uno scienziato folle e da una atmosfera satura di presagi; tortuose catacombe, in cui insaziabili ragni giganti e corpi umani in decomposizione metteranno alla prova i vostri nervi in un viaggio che vi trover a lottare anche con terribili vespe e mosche succhiatrici di sangue, e un cimitero scurissimo in cui la foschia vi incuter terrore quando vi troverete a faccia a faccia con l'angelo della morte, gli zombie di carne, i pipistrelli volanti e gli scheletri guerrieri.
Lungo il cammino troverete aiuto in un libro di incantesimi magici. Ma non siate troppo sicuri di voi stessi. Se non avete nervi di acciaio siete ancora in grossi guai..

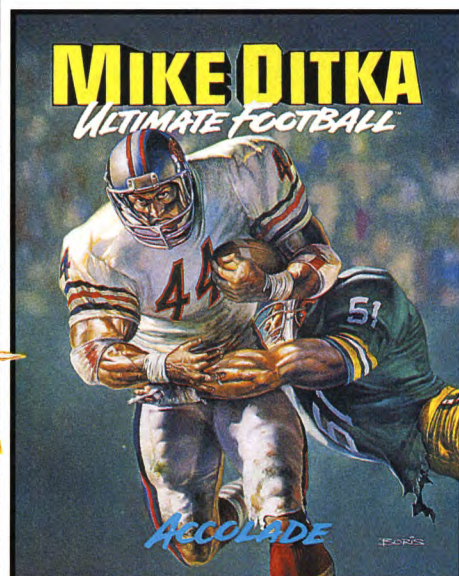
Elvira Image @ 1991 Queen "B" Productions. Elvira e La Padrona delle Tenebre sono marchi registrati di Queen "B" Productions. Le Fauci di Cerbero è un marchio registrato di Accolade. Inc. Tutti gli altri marchi registrati appartengono ai loro rispettivi proprietari.

DATA DI RILASCIO: Novembre 1991
Disponibile su IBM PC 3,5"/5,25"

110% FOOTBALL AMERICANO - IL MASSIMO VIODEGIOCO PROFESSIONALE

Se non avete sentito parlare del leggendario Mike Ditka, eccovi un'opportunità di imparare con le maniere forti in una fantastica simulazione del football che vi dà tutto quello che egli dava - un brutale 110%.

Il football di Mike Ditka riechieggia la forza scatenata e l'aggressione di un gigante atletico ora immortalato nella "Hall of Fame".

Eccezionali grafici con una prospettiva tridimensionale e fantastici effetti sonori vi faranno giocare al football americano come dal vivo - nel vero stile di Ditka. Nessun prigioniero. Nessuna domanda.

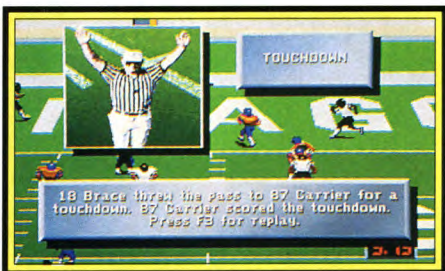
Voi siete gli allenatori e voi avete il controllo. Con una spettacolare vista da quattro diverse angolature - dall'attacco o dalla difesa o dalla panchina. Avete tante opportunità, tra cui uno degli obiettivi è di diventare padroni delle tecniche di calcio e di punta che non sono cos. automatiche come ci si aspetterebbe.

Questo è football professionale con 28 città della Lega Nazionale Football rappresentate e pronte a partire. Avete una lista di giocatori tutti nelle vostre mani. Cambiate i nomi i colori e i numeri che volete. O meglio ancora cambiate la velocità, l'abilità e la forza di giocatori

individuali se volete veramente riscaldare l'azione.

I tipi più perversi ameranno le opzioni offerte in questo fantastico gioco. Come l'opportunit di disfarsi di un gioco non troppo eccitante e di lanciare la vostra squadra preferita in un'estenuante programma di 17 settimane con traguardo una scintillante Super Coppa.

Un altro grande tocco è dato dalla costruzione del gioco per veri appassionati. Ampio spazio per l'immaginazione per creare tattiche di

attacco su misura per ogni piano personale di gioco. Un'arsenale ben fornito se vi aggiungete oltre 80 giochi di attacco e di difesa predisegnati che sono compresi nel gioco.

E' c'è ancora tanto altro per tenervi sulle vostre punte da professionisti in Mike Ditka Power Football. Una volta iniziato il gioco non ci sono esitazioni. E' un vincitore.

DATA DI RILASCIO: Novembre 1991
Disponibile su IBM PC 3,5"/5,25"

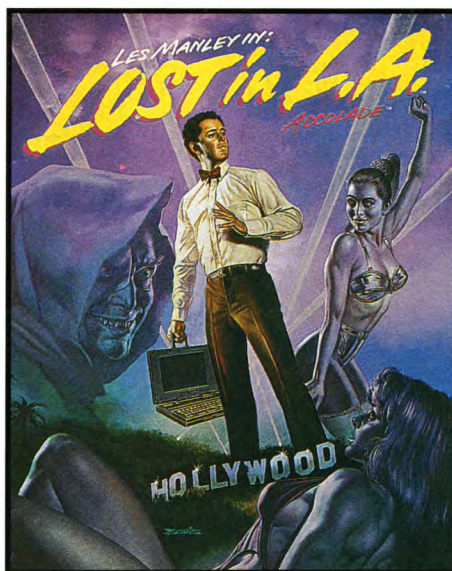
AIUTATE LES MANLEY A RAGGIUNGERE LE STELLE

L'inventore del gioco più divertente di Accolade, Alla ricerca del Re, è ritornato con grande stile con Les Manley in : Smarrito a in Los Angeles. Ravvivata dalle immagini digitali di modelle e attori reali per ottenere effetti cinematografici, questa fantastica avventura fervente una rivelazione delle sensuali star della citt dei lustrini e del loro mondo furfantesco.

Le celebrità di Hollywood stanno scomparendo velocemente ma nessuno sa come. O perché. Chi potrebbe svelare il mistero se non lo straordinario comico Les Manley? Apriamo il dibattito con Les che continua ad essere fuorviato dallo stile di vita seducente della California meridionale. In altre parole potere, sesso e ricchezza. Ce la può fare, ragazzi, ma ha bisogno di aiuto.

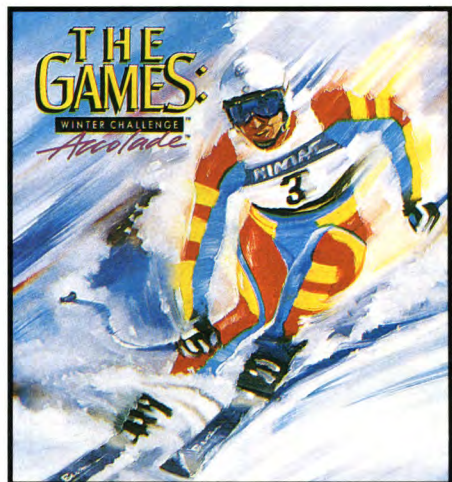
Vi godrete le scene dell'alta società californiana e corpi stupendi mentre seguirete Les in una storia ironica e torrida che inizia con una telefonata da parte del suo amico Helmut Bean, l'uomo più piccolo del mondo che lo invita a visitare Hollywood. Ma Helmut e la sua famosa fidanzata LaFonda Turner spariscono prima ancora dell'inizio dei segnali acustici e Les si prefigge di porre fine all'inaccettabile perdita delle star di Hollywood.

Voi e Les incontrete tutti i tipi di umanità aggirandovi per Los Angeles - favolose divette, fanatici del sole, produttori impettiti, conigliette da spiaggia, Lance il Bagnino. Inoltre un carismatico assortimento di personaggi come le lottatrici nel fango Dominique e Monique, la favolosa cantante Maladonna e il Dr. Nick, chirurgo estetico delle dive.

Vi diletterete dall'inizio alla fine in questo

grande mistero e nelle sue stoccate irriverenti allo stile di vita idiosincratico della California.

L'aspetto tecnico eccellente di per sé porta il gioco di avventura in un territorio completamente nuovo.

DATA DI RILASCIO: Novembre 1991
Disponibile su IBM PC 3,5"/5,25"

DISCESA PER LA VITTORIA

Funzioni di classe mondiale vi aiutano a sfidare i più grandi atleti nei Giochi:

Sfida invernale, la prova suprema per i più grandi atleti della terra. Otto avvenimenti eccitanti, dal dramma della discesa ad alta velocità, ai pericoli sul filo del rasoio del Luge. Sar bronzo, argento o oro? Stabilite il vostro obiettivo in questa indimenticabile prova estenuante di velocità, di nervi e di ambizione tra i migliori atleti del mondo. Il gioco assomma un'animazione simile alla realtà e un'unica prospettiva atletica che danno un realismo tale che da farvivivere l'atmosfera dei Giochi Invernali - date la sciolina agli sci e preparatevi a volare!

DATA DI RILASCIO: Novembre 1991
Disponibile su IBM PC 3,5"/5,25"

CERTIFICATO DI [SESSO] STREGONERIA

Le sale consacrate lasciano il posto alle notti proibite in questa grande avventura animata per l'idiota degli idioti Ernie Eagleblak, tornato all'università dello stregone e ansioso di superare la sua condizione di matricola.

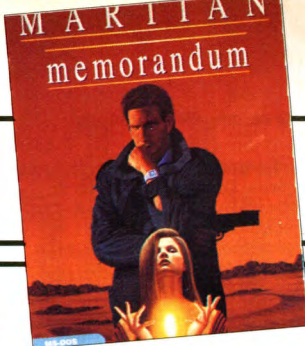
Ernie si unisce a una confraternita che lo introduce alla SETTIMANA D'INFERNO e a una serie di scandaloso rituali di iniziazione.

Alti ideali e basse morali si combinano brillantemente quando Ernie si aggira per stanze da letto, torri e tunnel e schiere di donne favolose alla ricerca dell'ignobile e potente Arnese dello Stregone.

Questo gioco comico ed ironico ha il vantaggio ulteriore di avere la famosa interfaccia Legend Entertainment e il parser guidato da men.

I grafici a colori superbamente animati e il suono altamente realistico vi faranno vivere intensamente tutti i brutti incontri di Ernie esattamente mentre avvengono. Ve lo meritate per aver cercato di aiutarlo.

DATA DI RILASCIO: Novembre 1991
Disponibile su IBM PC 3,5"/5,25"

■ Martian Memorandum ■ Access
■ (0332) 212255 ■ L89900

Martian Memorandum

Martian Memorandum, della Access (meglio nota per i suoi simulatori di golf Leaderboard e Links) dimostra quanto percorso abbiamo compiuto sulla strada che conduce ai film interattivi.

Alla Access etichettano questo programma come "il primo programma di divertimento realmente multimediale"; la cosa è solo parzialmente vera: il gioco è effettivamente multimediale, ma non è il primo ad esserlo. 24Mb di grafica, sonoro e musica sono stati compattati in soli 7Mb. È possibile assistere a sequenze digitalizzate che raffigurano i protagonisti dell'avventura, ascoltare la loro voce e venire cullati da una colonna sonora carica d'atmosfera (sempre che il vostro computer sia attrezzato con l'hardware necessario).

> "Film interattivo" è una frase così inflazionata nel panorama del divertimento elettronico da avere quasi perso di significato.

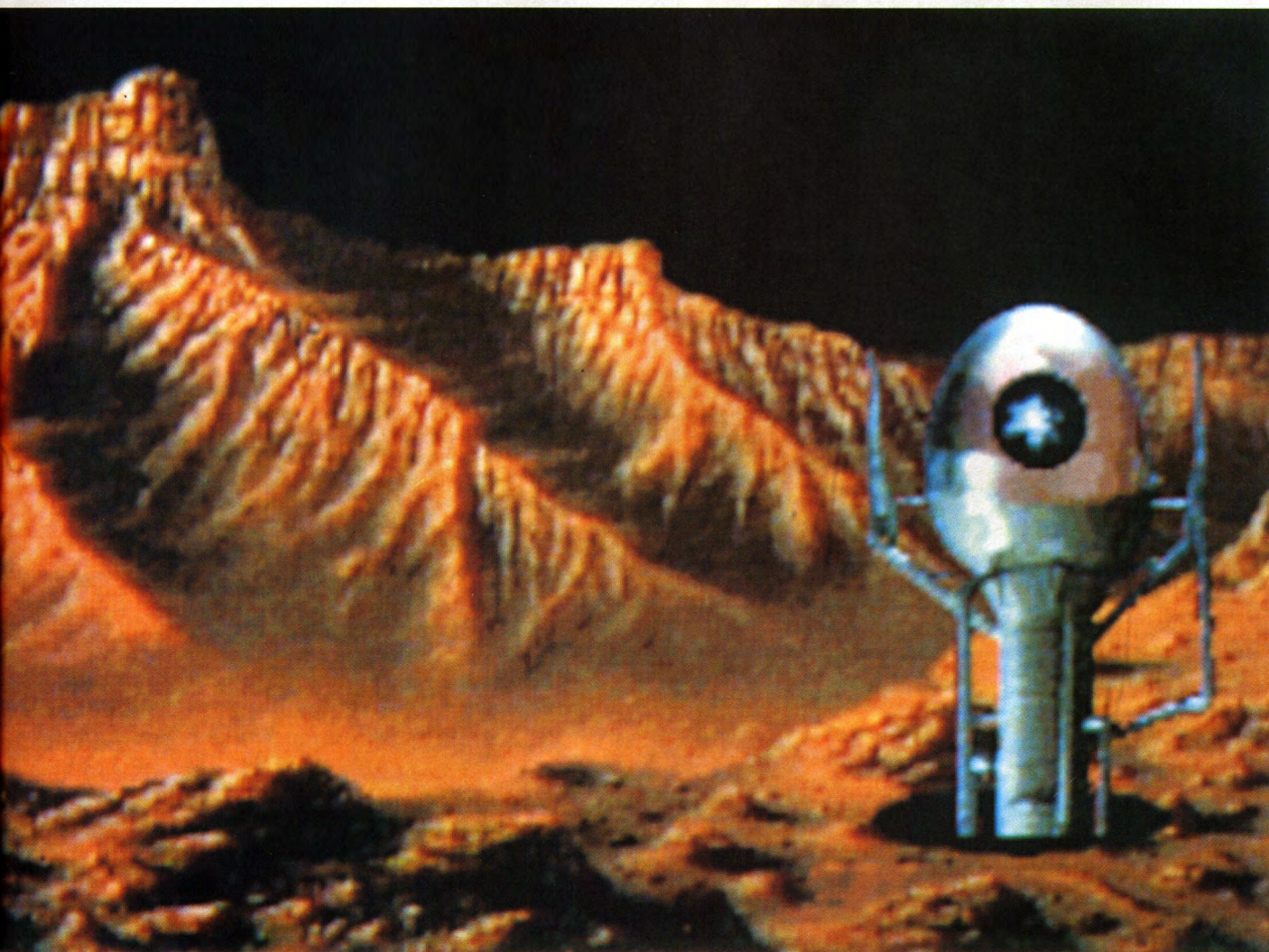
Ma, come ogni giocatore esperto può immaginare, questi lussuosi accessori non possono in alcun modo sostituire il gioco. Da questo punto di vista Martian Memorandum ricorda alcune tristi esperienze passate. La trama è fin troppo familiare: nei panni di Tex Murphy, un detective privato del XXI secolo, siamo sulle tracce della figlia scomparsa di un industriale miliardario e - come si può immaginare dal titolo - a un certo punto ci si ritrova su Marte.

Le meccaniche di gioco si avvalgono degli ultimi sviluppi nel campo dei GdR. L'interfaccia utente è a icone, le quali sono identificate testualmente o graficamente, e il programma non si avvale di un parser (la palla al piede di molte avventure testuali dove il computer sembrava non capire mai cosa si voleva da lui).

Una fila di icone di controllo ci permette di esaminare, aprire, raccogliere o utilizzare gli oggetti mostrati nella finestra grafica. Un'icona "help" mostra una lista di tutti gli oggetti presenti in una locazione insieme a indizi sulla loro utilità e sul modo migliore di impiegarli. Non si può, però, ricevere aiuto riguardo a problemi più complessi. Per esempio, se non si riesce a farsi aiutare da un poliziotto potenzialmente alleato non si riceverà alcun suggerimento, perché in quella particolare sequenza non ci sono oggetti.

Inoltre la giocabilità soffre dei difetti derivanti da un'interfaccia a icone. Il giocatore è severamente limitato nelle azioni che può compiere. Peggio ancora, in un gioco dove l'interazione con gli altri personaggi è parte integrante della trama, gli argomenti sui quali è possibile discutere sono davvero pochi.

L'innovativa struttura multimediale introduce altri problemi. Il primo impatto è ottimo: assistere all'interrogatorio di un sospetto accompagnato da animazioni e suoni digitalizzati è impressionante. L'Access ha compiuto un vero miracolo tecnologico: la qualità dei dialoghi digitalizzati che è riuscita a ottenere dal semplice altoparlante interno del PC è strabiliante, ma anche la grafica in VGA appare troppo rudimentale per essere convin-

La grafica cupa si intona perfettamente all'atmosfera creata dalla colonna sonora.

cente.

Il problema risiede proprio nella struttura dell'interrogatorio. La scelta è limitata a due o tre possibilità di risposta. Scegliere quella sbagliata significa ritrovarsi per strada. Scegliere quella giusta permette di accedere a una nuova serie di risposte dove, di nuovo, scegliere quella sbagliata significa...

Dal momento che sia i sospetti sia gli informatori sono davvero pochi, spesso è necessario tornare più volte da loro fino a quando non si sono ottenute le informazioni essenziali. Questo significa assistere allo stesso video digitalizzato per 20 o 30 minuti di fila - una vera tortura.

Le sequenze digitalizzate contribuiscono a creare l'atmosfera, ma non la giocabilità.

Il paesaggio è molto inquietante.

Vestiamo i panni del duro detective Tex Murphy, del XXI secolo. Tra le nostre dotazioni ci sono alcuni aggeggini speciali.

La Access ha inoltre compiuto alcuni basilari errori di programmazione. Quando installate il gioco il programma presume che siate in possesso di un joystick, ma la macchina utilizzata per la recensione non ne era munita. Il risultato è stato vedere il programma impastarsi senza rimedio.

La risposta a questo problema è cancellare il file MM.CFG. Il programma vi conduce quindi a una schermata di configurazione dove si può specificare se si desidera utilizzare il joystick, il mouse o la tastiera, e quale delle diverse opzioni audio è installata sulla vostra macchina. Occorre ripetere questo processo ogni volta che si desiderano modificare questi parametri. Non c'è modo, per esempio, di passare da mouse a tastiera durante il gioco.

Tra l'altro, bisogna scordarsi completamente di poter controllare il gioco tramite tastiera. Non ci sono tasti corrispondenti a particolari comandi, ma tasti che permettono di muovere il cursore sullo schermo a velocità incredibilmente lenta. Mouse o joystick sono essenziali.

Dulcis in fundo: la trama è estremamente lineare. Ogni persona interrogata ci conduce ad un'altra persona da interrogare, e così via fino alla soluzione. Se non si segue questa traccia, non si riuscirà mai a terminare il gioco.

Il risultato è un gioco tecnicamente notevole ma frustrante. Il sistema di decompressione è veloce e gestito intelligentemente, mentre le immagini e il sonoro digitalizzato sono le ciliegine sulla torta.

Ma i video digitalizzati non rappresentano un passo avanti rispetto a quello che si sarebbe potuto ottenere con una buona grafica computerizzata, e l'intero sistema multimediale diventa logorante dopo che si è dovuto sorbirlo a profusione nel corso del gioco. Potete attendervi di terminare il gioco in un paio di lunghe sedute e una volta terminato non lo giocherete più.

In un gioco con un titolo così, non c'è da meravigliarsi se ci si ritrova su Marte.

Quando Hollywood introdusse il sonoro, l'ambiente venne scosso dalla novità, ma essa non significava che i film del futuro sarebbero stati migliori. Il sistema multimediale è un fenomeno simile: è una grossa novità, ma non garantisce giochi migliori.

HARDWARE CONFIGURAZIONE

n hard disk è essenziale - Martian Memorandum occupa 7Mb e non può essere giocato direttamente dai dischetti.

PC review N ALTERNATIVA...

Gli adventure degli anni novanta sono quasi irriconoscibili se confrontati con i primi esperimenti testuali della Infocom. Parser sofisticati, grafica, animazioni, interfacce a icone ed elementi di GdR hanno introdotto nuovi livelli di complessità e divertimento.

Sul cammino diretto dell'evoluzione c'è Wonderland, della Magnetic Scrolls, dove a uno stile grafico immobile si contrappongono le ricche descrizioni testuali e l'enfasi posta sulla risoluzione di problemi complessi.

La scuola dell'avventura grafica animata è stata enfatizzata dalla Sierra On-Line con titoli come Leisure Suit Larry, Space Quest e Police Quest. Il concetto si avvicina a quello delle avventure testuali, con l'enfasi posta sulla soluzione di problemi, ma alle vecchie descrizioni testuali si sostituiscono immagini animate.

Vicino a Martian Memorandum in concetto e realizzazione, ma molto più completo, c'è Heart of China (Dynamix/Sierra). Una buona interazione tra i personaggi si aggiunge ai tradizionali rompicapo e alle splendide sequenze animate. È un titolo che dimostra come le innovazioni tecnologiche come le immagini video digitalizzate non sono affatto necessarie per realizzare un buon gioco.

Sulle tracce della figlia scomparsa del miliardario.

I patiti degli adventure potranno essere tentati dall'investimento, ma tutti gli altri faranno bene a dare un'occhiata a qualche altro titolo prima di intraprendere la strada del detective (vedi box In alternativa...)

PETER WORLOCK

Se si vuole ascoltare la musica bisogna avere una scheda audio. I dialoghi digitalizzati possano essere ascoltati anche senza.

PC Review presenterà regolarmente recensioni di software su CD-ROM – solo titoli già in commercio, non prodotti di imminente (chissà

■ Guinness Disc of Records ■ prezzo nc
■ Britannica ■ 004471-734 9344

Guinness Disc of Records

OK, alzino le mani coloro che posseggono un lettore CD-ROM... proprio come pensavo, non molti. Ciò nonostante ora vi trovate nella sezione di PC Review dedicata ai CD-ROM, intenzionati a farvi convincere che avete bisogno di spendere circa 1 milione per questa nuova apparecchiatura hardware.

Lanciare un nuovo formato è un po' come la storia dell'uovo e della gallina. Nessuno è interessato a produrre software finché non c'è una grossa base di macchine installate, ma per i produttori di hardware non è facile vendere una macchina se non esiste del software che possa dimostrare le qualità di una macchina.

È stato questo problema che ha fatto perdere alla Sony miliardi nella sua battaglia contro la JVC nel mercato home video. Quello che fece vincere la JVC nella guerra dei formati Beta/VHS, dando lo slancio alla nascente industria dell'home video, fu il software, o più in specifico, la pornografia, cioè la "tranquillità" di potersi vedere i film pornografici a casa propria.

La Philips ebbe lo stesso problema quando lanciò il CD Audio ma, memore del fallimento della Sony, sacrificò i potenziali vantaggi economici derivanti dall'operare in regime di monopolio e creò un cartello con altre grosse case di elettronica di consumo. Furono gli appassionati di musica classica che decretarono il successo del CD audio: quelli che volevano assolutamente avere il miglior sistema di riproduzione possibile per sentirsi le opere di Stravinsky e Vivaldi.

Queste e altre esperienze hanno reso l'industria dell'elettronica di consumo ossessionata dal software - nel senso più generale del termine. Tanto che i giganti giapponesi stanno comprando tutto quello che c'è sul mercato. La Sony ha acquistato la Columbia, la Matsushita ora controlla la MGM e la Philips possiede la Polygram da diversi anni.

Nel tentativo di far decollare il CD-ROM, l'industria dei computer affronta gli stessi problemi. Il punto è ovviamente quello di trovare un qualcosa che conquisti il pubblico, come la pornografia per l'home video e la musica classica per i CD. Questo significa avere dei prodotti di software che possano fare cose che non si possono ottenere con altri media. Il genere di software che fa venire la voglia a quelli come noi di tirar fuori un milione per acquistare un lettore.

Devo confessare che, al momento, nessuno dei prodotti qui presentati mi fa venire questa voglia. Anzi, entrambi mi fanno dubitare che il CD-ROM possa realmente diventare uno dei più importanti media del futuro.

Le alterne vicende del Guinness Disc of Records (GDoR) è un "case study" sulle difficoltà del CD-ROM.

Il GDoR originale fu sviluppato dalla Pergamon Compact Solutions, un società dell'impero editoriale Maxwell, che puntava a diventare una forza dominante in questo settore. Quando vidi la versione originale circa due anni fa, che fu realizzata per Macintosh, ne restai molto colpito. Era uno dei primi prodotti CD-ROM che manteneva realmente tutte le promesse dei sistemi multimedia: utilizzava suoni campionati e animazioni particolari e disponeva di alcuni divertenti strumenti di navigazione.

A detta del Guinness Disc of Records. More sono state costruite più Volkswagen di qualunque altra marca di automobili.

Al tempo, la Pergamon non si accorse che l'aver realizzato un prodotto che girava soltanto su un MAC a colori con 5Mb di RAM, una rarità a quei tempi, significava in effetti aver creato un prodotto che non aveva un mercato. Seguì una versione per PC, questa volta studiata in modo da poter girare anche su un PC di media potenza, ma la Pergamon Compact Solutions fu chiusa poco dopo, avendo Maxwell perso interesse nel settore.

I diritti del disco furono acquistati dalla Britannica Software e dalla UniDisk, che, come Maxwell, considerarono il titolo come un potenziale portabandiera. del mercato del CD-ROM. Dopo tutto, il Guinness dei Primati è uno dei libri più diffusi nel mondo, con oltre 60 milioni di copie vendute dalla prima edizione degli anni '50.

La versione '91 della Britannica (come il libro, il disco viene pubblicato ogni anno) gira su una macchina VGA con 640K di memoria e include testo e grafica di tutte le voci del libro. Non ci sono più le strabilianti animazioni e i suoni campio-

quando) uscita. Tim Carrigan, direttore della rivista Multimedia, esamina due titoli e spiega alcune delle difficoltà incontrate da questo formato così chiaccherato.

nati del prodotto della Pergamon e non tutte le voci hanno immagini. Infatti, data la grande capacità di un CD-ROM (600Mb più o meno), mi ha sorpreso vedere quanto poche siano le voci con immagini.

La VGA non è obbligatoria per leggere il testo, ma lo è per vedere le immagini.

La ricerca delle voci avviene tramite un sommario o tramite una ricerca per argomento o (concetto originale) per idea. Quest'ultimo metodo di ricerca è basato su un potente sistema acquisizione di testo sviluppato dalla Britannica per la Compton's Multimedia Encyclopedia, un'opera più seria e voluminosa. Lo scopo di questo metodo di ricerca è di consentire a chiunque di muoversi all'interno del database usando semplici frasi/parole. Ad esempio, si può digitare nella finestra di dialogo della ricerca per idee "L'attore più pagato di tutti i tempi" e il programma identificherà automaticamente il criterio di ricerca e poi presenterà una tabella di voci che corrispondano a vari livelli a quello che è stato chiesto. L'altra buona idea del disco è il collegamento con il dizionario Merriam-Webster (lo ammetto, di poca utilità da noi), che rende possibile controllare qualunque parola di una voce agendo con un doppio clic del mouse.

...n piccolo ...mpact disc, più ...aturalmente, un lettore CD Rom per farlo girare. Avrete inoltre bisogno di 1 Mb libero sul vostro hard disk.

Ma un database di sole immagini fisse e testo - e le immagini in VGA standard a 4-bit non sono neanche eccezionali - non è in grado di offrire qualcosa che non possa fornire un libro. Certo, si possono cercare le voci in modo interattivo e usare il dizionario per conoscere il significato di parole sconosciute, ma in un prodotto "leggero" come questo, non è un gran vantaggio, specialmente se si considera che la bilancia pende a suo sfavore in termini di qualità della presentazione e portabilità.

■ **Family Collection** ■ **Britannica**
■ **(004471) 734 9344** ■ **prezzo nc**

Family Choice

La a Britannica Family Choice ha il vantaggio di tentare effettivamente di fare cose che non sono possibili su carta. Questo disco è in pratica una raccolta di giochi educativi, rompicapi e altre cose divertenti.

Il titolo Family Choice è in realtà un po' improprio visto che il materiale è indirizzato ai bambini visto che sembrano le uniche persone che possono essere interessate a quello che c'è nel disco. Quasi tutti i giochi hanno un che di educativo, quindi si tratta di un programma il cui acquisto può essere giustificato per dei genitori.

...ltre ad avere un ...tore CD-ROM, vi ...erviranno 2Mb liberi. Serve almeno un PC modello 286.

- **Spellicopter:** questo è il mio preferito. Il gioco consiste nell'usare un elicottero per sparare a delle lettere nell'ordine giusto così da formare delle parole. Può venire utile anche a chi vuole imparare un po' d'inglese.

Spellicopter – tattenti a non colpire con "fuoco amico" l'oca grigia.

- **Fictional Adviser:** l'eccezione al mio commento che è un CD per bambini. In questo divertente quiz bisogna selezionare e valutare gli autori che uno ha letto, dopo di che il programma raccomanda dei libri in base alle scelte fatte.
- **Mathmaze**: qui il computer propone delle semplici somme (9+4=?) e il giocatore deve muoversi all'interno di un labirinto e sparare ai numeri che rappresentano la risposta esatta.
- **Body Treatment**: un gioco dove si trascinano pezzi anatomici sopra il disegno di un corpo, cercando di collocarli nel posto giusto.
- **States and Traits**: come sopra ma questa volta con gli stati americani e una mappa degli Stati Uniti.
- **Designasaurus**: un gioco che consente di costruire dinosauri immaginari usando la propria fantasia (nella Classifica dei 100 Giochi Classics del prossimo numero si parla del seguito su floppy, Designasaurus 2)

... e molto altro ancora.

Ciascuno di questi giochi ha i suoi meriti, anche se la qualità è variabile. Ovviamente, nessuno mi farà correre in un negozio ad acquistare un lettore CD-ROM da 1 milione di lire.

Le specifiche ne restringono un po' l'uso, visto che monitor e VGA devono essere a colori.

■ Might & Magic III ■ New World Computing & US Gold ■ prezzo nc

Solitamente i giochi di ruolo offrono un'eccellente giocabilità ma sono carenti sulla grafica e il sonoro. Might and Magic III cambia le carte in tavola offrendo, purtroppo, un'eccellente presentazione ma una giocabilità carente.

Might & Magic III

Le prime volte che la demo di M&M III girò in redazione, era garantito il crearsi di una folla intorno al PC. I dialoghi campionati, i rumori realistici dei combattimenti ed una grafica di un livello estremamente elevato convinsero anche i più cinici dei recensori ad alzarsi per curiosare. Quando la versione definitiva arrivò in ufficio, fu immediatamente installata sull'hard disk per alcuni, ehm, "test di gioco prolungato". Ha soddisfatto le aspettative?

Le due precedenti puntate della saga - che risalgono a metà degli anni '80 - usavano un'interfaccia semplice per l'esplorazione della città e dei sotterranei, mentre i combattimenti erano in tempo reale, cosa che richiedeva, per ogni personaggio, l'indicazione di un'opzione predefinita (includendo attacco, corsa, incantesimi, ecc.). Questa versione del gioco non si discosta radicalmente dalle precedenti, ma i disegnatori hanno trasportato il gioco negli anni '90, lavorando sugli elementi grafici e sulla struttura per competere, sperando di batterli, con i rivali del settore (vedi il riquadro 'Nota Bene').

Lo scenario è basato sulle solite storielle sub-Tolkienane e la prima sfida è (ma guarda un po'...) la riconsegna al Re del Globo dell'Ultimo Potere. Dopo esservi ripresi dallo shock di una trama così incredibilmente originale, dovete creare sei personaggi. Anche per le classi disponibili - paladini, maghi, ladri, ecc. - come per le loro razze - nani, elfi e gnomi - non ci sono novità. Anche le statistiche che determinano le abilità di ciascun personaggio sono familiari, sebbene siano uno sviluppo di quelle dei giochi precedenti. Un ulteriore vantaggio di questa formula ben sperimentata, è che facilita la comprensione a coloro che hanno giocato a un GdR su altri computer o con carta e penna.

La sezione più grande dello schermo è la finestra 3D, attraverso la quale il giocatore vede ed esplora il mondo del gioco, analogamente a GdR come quelli della serie Bard's Tale, quelli della SSI e così via. Ciò che distingue questo gioco è la qualità della grafica, in particolare dell'animazione. I mostri si muovono in maniera minacciosa, le fontane gorgogliano

DUE MINUTI DI...

...mlin sulla destra della fi...nestra 3D fa un cenno con la mano, indicando la presenza di una stanza segreta proprio davanti a voi. Giusto il tempo di attivare il comando "Bash" (sfondare) per vedere cosa c'è dietro...

Ooops! Un altro duro scontro con gli abita... ti di Fountain Head. Cliccando sull'ico... "Quick Fight Options" si fa apparire un m... nu per ciascun giocatore.

Risolvere gli enigmi è parte integrale del gioco, specialmente una volta che il gruppo scopre i passaggi sotterranei di Fountain Head.

I sobborghi della prima città sono pieni di mostri vecchi e nuovi. Trovate il Castello Whiteshield il più velocemente possibile.

e sprizzano, e i sotto-giochi, come il torneo cavalleresco, hanno la stessa qualità sorprendente vista nel demo. La musica è fantastica: ho giocato con M&MIII per alcune ore con una scheda Roland e non ho mai provato il desiderio di disattivare l'opzione music (anche quando ho avuto la tentazione di distruggere il PC in un momento di frustrazione, ma arriverò anche a quello). Analogamente gli effetti sonori fanno buon uso di tutti i suoni disponibili e non credo di aver sentito miglior suono da un Ad Lib.

Aprendo il manuale si prova una certa irritazione, visto che è scritto in inglese antico (già sarebbe irritante se fosse in inglese moderno, visto che siamo in Italia, ma così è ancora peggio perché diventa anche difficile da capire), ma se poi viene utilizzato per trentadue pagine per raccontare al lettore fatti che potrebbero tranquillamente starci in due o tre, allora non ci siamo. M&M II aveva un manuale chiaro e diretto che spiegava tutti i concetti rilevanti per il gioco, quindi perché non è stato così per questo seguito, che si suppone superiore? La scheda di riferimento fornita cerca di sopperire alla mancanza di informazioni sostanziali sul gioco, ma non abbastanza per compensare il denaro speso, anche perché non riesce ad evidenziare i principi fondamentali del gioco, per cui, per scoprirli, bisogna ricorrere al classico prova e riprova.

PC review 7

Il combattimento è una parte vitale di qualsiasi GdR e il sistema di combattimento in tempo reale di M&M è piuttosto restrittivo. Ci sono due scelte: settare il gioco sull'opzione 'quick combat', il che significa che ciascun personaggio esegue un solo compito predefinito ripetutamente, oppure selezionare le azioni dei membri del gruppo ad ogni turno. M&M II ciclava sui vari giocatori, offrendo le opzioni per ciascuno (in stile Bard's Tale), piuttosto che 'simulare' il combattimento in tempo reale, che è possibile solo con un sistema alla Eye of the Beholder o Dungeon Master, quelli del tipo "clicca qui ripetutamente per colpire il mostro sulla testa".

Io sono per i GdR difficili - (conosco persone che hanno finito Eye of the Beholder in un giorno), ma vedere il mio gruppo venir distrutto da un topo gigante per la ventesima volta (il tutto dopo pochi minuti dalla partenza) è troppo. Beh, almeno potete rivedervi a piacimento quelle zanne che si chiudono sullo schermo. Non fraintendetemi, è possibile avanzare, basta salvare dopo OGNI SINGOLA azione o combattimento vincente, ma i GdR non dovrebbero essere così.

Ciò significa che far passare i primi cinque livelli ai personaggi è abba-

HARDWARE + CONFIGURAZIONE

Anche se il gioco gira su una macchina EGA, i risultati migliori si ottengono su una macchina VGA abbastanza veloce - specialmente con una scheda sonora. Avrete bisogno di un bel po' di spazio sull'hard disk, 4.2Mb e la versione 5.25" a bassa densità occupa ben 10 dischi! Il controllo tramite tastiera è facile, cosicché quei giocatori senza mouse (o la memoria per montarlo) non soffriranno per nulla.

La generazione dei personaggi è semplice e immediata e vale la pena informarsi sugli hireling - avere altri personaggi può rappresentare la differenza tra successo e fallimento.

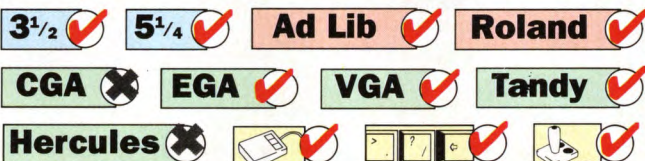
In M&MIII la durata della vita dei maghi e dei chierici di primo livello è molto breve, quindi è meglio che se la battano al più presto possibile.

Vittoria! Il nemico è svanito e il gruppo ha subito pochi danni. Ora è tempo di vedere cosa contiene il baule.

stanza difficile, ma se ci si rivolge all'oste per una dritta di solito si ottiene una parola segreta per il trasportatore magico che porta il gruppo in una arena di combattimento per farvi pratica o, più probabilmente, per morirvi. La maggior parte dei GdR cominciano con un sotterraneo abbastanza semplice, in maniera da introdurre i giocatori al sistema, ma non è così in M&M III, il che è un difetto e non incoraggia certo il giocatore a continuare il gioco. Non c'è scusante alcuna a questa carenza, tenendo conto che è stato annunciato come un gioco enorme: perché non dare ai giocatori la possibilità di esplorare per più di un paio di minuti?

Il gioco inoltre soffre di un continuo accesso all'hard disk, e questo su una macchina a 20 Mhz. Ogni volta che appare un'opzione a video, il gioco si ferma per un paio di secondi, il che diventa seccante dopo un po'. Non ho provato con una macchina con memoria espansa (che potrebbe risolvere il problema), ma comunque il problema sussiste per la maggior parte di noi.

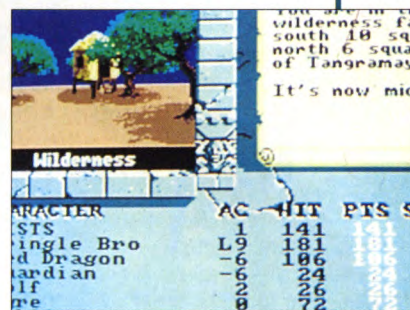
I sotterranei della città nascondono il segreto dietro i problemi di Fountain Head, ma bisogna distruggere i pipistrelli vampiro prima di poter risolvere l'enigma.

Nonostante quanto evidenziato, questo è fondamentalmente un gran bel gioco. La qualità della trama, per non parlare della grafica e del suono, rende ancora più irritanti gli errori rilevati prima. È veramente un peccato che la New World Computer non abbia utilizzato dei tester o non abbia ascoltato le loro critiche, poiché questi errori potevano essere aggiustati senza particolari problemi. Si rimane quindi con in mano un gioco imperfetto.

IN ALTERNATIVA...

Eye of the Beholder

Il programma della SSI nel campo dei GdR con prospettiva 3D e in tempo reale è stato un successo di critica e di pubblico, soprattutto tra coloro a cui è venuta la barba bianca aspettando l'uscita di Dungeon Master per PC È forse un po' troppo facile, ma è adatto ai principianti molto più di quanto lo sia M&MIII. Il seguito, intitolato Legend of Darkmoon, dovrebbe essere un ulteriore miglioramento del gioco, con locazioni esterne oltre alle solite catacombe e alle gallerie.

Trilogia di Bard's Tale

Questa serie è arrivata all'ultima puntata con BT III. La grafica e la struttura del gioco tradiscono l'età della serie, ciò nonostante i giochi (specialmente il terzo) hanno trame interessanti e impegnative. Si può tranquillamente affermare che sono tra i primi veri GdR per PC. Il Bard's Tale Construction Kit, di prossima uscita, allunga ulteriormente l'esistenza della serie.

Ultima VI

La serie di Ultima di Lord British migliora sempre più. La veduta dall'alto e alcune idiosincrasie del gioco hanno alienato alcuni utenti, ma gli appassionati (ce n'è pieno il mondo) insistono che sono i GdR più dettagliati e accurati in commercio. Le variazioni sul tema, come Savage Worlds e Martian Dreams, sono una prova della versatilità del sistema e rappresentano una ventata di novità rispetto all'incessante genere fantasy tolkieniano.

Io raccomanderei questo gioco ai veterani della serie M&M, come pure a persone con esperienza nel genere GdR. Non c'è dubbio che questo gioco premia la perseveranza, come ho scoperto superando le prime difficoltà. È certo che M&M rappresenta il futuro dei GdR su PC, ed una volta che la New World avrà sistemato i problemi del nuovo sistema, produrranno il GdR definitivo - e questo è un buon punto di partenza.

Might and Magic III è il classico esempio di un 'quasi' capolavoro: un GdR potenzialmente superbo macchiato da alcuni problemi di interfaccia ostica.

MATT REGAN

Più è potente meglio è. La VGA e la Roland danno i risultati migliori, anche se la EGA non delude.

Spellc

Steve Meretzky, autore della terza avventura della Legend, prova che è ancora la persona più divertente nel campo e può scrivere giochi di avventure intelligenti

Se esiste un genere che deve fare i conti con le alte aspettative dei fanatici, questo è proprio il genere delle avventure. Il fallimento della Infocom ha dimostrato che, anche se i critici ne lodavano i giochi, a pochi piacevano le avventure di solo testo. Gli ultimi titoli della Infocom cercarono di fornire giochi grafico-testuali ma giunsero troppo tardi per poter salvare la società, e così toccò ai concorrenti come la Sierra e la Lucasfilm di dare nuova linfa al mercato permettendone una crescita molto veloce.

Per i giocatori incalliti di avventure furono tempi duri. La Magnetic Scrolls, l'unico serio produttore europeo del genere, impiegó due anni per sviluppare il suo nuovo sistema che debuttò con Wonderland. All'incirca allo stesso tempo, la Legend Entertainment presentò il proprio sistema grafico-testuale con Spellcasting 101: Sorcerers Get All the Girls, un gioco umoristico-parodistico dell'abilissimo Steve Meretzky, un ex della Infocom (Planetfall, Hitchhiker's Guide to the Galaxy).

Oggi, un anno dopo, la Legend pubblica il suo terzo gioco, Spellcasting 201: The Sorcerer's Appliance, che è il seguito del gioco di Meretzky. Nel primo gioco, il giovane Ernie Eaglebeak vuole diventare un mago diplomato a tempo pieno (naturalmente per farsi le ragazze del titolo). Scopre il complotto del malvagio patrigno, Joey Rottenwood, il quale vuole distruggere il mondo con l'Apparecchio del Mago, una macchina che genera magia malvagia. Ernie fa fallire i piani di Joey, salva il mondo, e in questo gioco, inizia il secondo anno all'università dei Maghi. Non preoccupatevi, non occorre aver giocato il primo gioco per poter divertirsi e risolvere gli indovinelli di questo secondo.

Le persone che conoscono il sistema delle università americane sapranno che è tradizione iscriversi ad un'associazione studentesca all'inizio del secondo anno. Per fare ciò bisogna sottoporsi ad una varietà di 'prove' (in realtà si tratta di burle) organizzate dai propri coetanei. Durante la settimana d'iniziazione, Ernie deve riuscire a superare cinque di queste beffe - una al giorno - per poter diventare un socio della Hu Delta Phart. Tuttavia, il presidente della HDP, Erik Moltenrock, non vuole che l'eroe, secondo lui sopravvalutato, dell'anno precedente entri nell'associazione e decide di sabotare tutte le prove di Ernie.

Ernie deve affrontare anche un altro problema. Otto Tickingclock, presidente dell'università, dà ad Ernie il compito di scoprire i misteri dell'Apparecchio del Mago. Nessuno all'università sa come funziona, quello che può fare, e cosa si deve o non si deve farne. Il lato positivo è che i due piani coincidono in parte: mentre fa degli esperimenti con l'Apparecchio, Ernie trova il modo per neutralizzare i tentativi di sabotaggio di Erik e quindi diventare membro dell'associazione prima del prossimo venerdì. Nel frattempo, però, scopre che quel venerdì succederà qualcos'altro, a meno che non riesca a scoprire come far funzionare l'Apparecchio e quindi a salvare tutti (di nuovo).

La maggior parte del gioco si svolge nel campus dell'università, la quale è stata ampliata moltissimo dal primo gioco. Ci sono più di 50 stanze da esplorare, senza contare un labirinto sotterraneo e altri posti all'esterno del campus. C'è anche il laboratorio di simulazione, dove Ernie deve risolvere delle mini-

asting

201: L'Apparecchio del mago

avventure all'interno dell'avventura principale.

Se avete già giocato un'avventura testuale, non avrete alcun problema a giocare: basta digitare i propri comandi. Se siete un po' pigri, o vi serve un po' d'aiuto, o semplicemente siete lento nella battitura, potete usare l'eccellente si-stema a menu. Sceglie un verbo e un oggetto tra quelli elencati, una prepo-sizione , se necessario, altri verbi/oggetti. Anche le persone capaci di battere a macchina velocemente, e gli esperti di avventure, dovrebbero dare un'occhiata ai menu, perché mostrano subito il contenuto della stanza e dell'inventario e, inoltre, l'elenco dei verbi potrà fornire preziosi indizi.

PC review 7

La pianta generale è fornita anche di un indicatore "voi siete qui". Se avete bisogno di vedere il resto del testo si può eliminare la barra dei menu, o persino le schermate di grafica, e avrete un'avventura tradizionale in stile Infocom. Il gioco funziona sia in EGA che VGA. Quest'ultima ha colori migliori, ma questa è più o meno l'unica differenza. C'è anche un modo CGA monocromatico, che è altrettanto giocabile, ma graficamente povero. Si può giocare perfino su PC meno veloci, e a 12MHz il parser non vi farà aspettare. Per il caricamento e la decompressione delle schermate grafiche ci vuole però un po' di tempo.

Il sistema è molto pratico e facile da usare. Il gioco in sé è un gioiellino (per gli appassionati di avventure) pieno com'è di enigmi dei più classici. Il vostro primo compito sarà di mettere i baffi ad una statua - abbastanza facile se ci si può arrampicare sopra, ma qualcuno l'ha resa completamente scivolosa. La soluzione a questo problema è nascosta nell'Apparecchio del Mago; scoprirne il funzionamento sarà la chiave per molti problemi futuri.

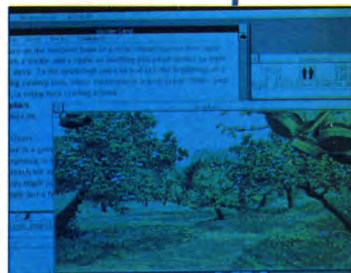
Ogni giorno gli incarichi diventano sempre più difficili e gli enigmi sempre più complicati. I primi enigmi sono abbastanza facili senza per questo risultare troppo semplici per i più esperti. L'am-bientazione in un'università crea uno scenario superbo, col giocatore che prende parte a corsi di incantesimo, alchimia e "moodhorn" uno strano strumento musicale.

In qualunque situazione, sono garantiti divertimento e battute. Steve Meretzky ha incluso un po' dappertutto battute sul genere fantasy e sulla vita universitaria, ma le cose procedono in modo totalmente logico - e persino alcuni enigmi sono basati sull'umorismo. Se siete persone spiritose, il gioco vi farà ridere dall'inizio alla fine. Anche qui, come nel precedente, ci sono due modi di gioco, Pulito e Spinto: il primo è semplicemente divertente, il secondo è un po' pepato, con barzellette spinte e alcune situazioni particolari con le ragazze. Non é comunque mai troppo spinto e malgrado non ci sia niente di offensivo, alcuni genitori preferiranno che i loro figli non giochino nel modo spinto.

Tutto sommato, questa avventura testuale sfrutta appieno l'interfaccia moderna. Se vi piace questo genere, il suo acquisto é essenziale, soprattutto se preferite i giochi grafico-testuali con icone a quelli di solo testo. Non sarà innovativo, dato che la struttura fondamentale delle avventure testuali ha più di dieci anni, ma rappresenta uno dei migliori giochi attualmente disponibili sul mercato.

PC review — IN ALTERNATIVA...

WONDERLAND

L'unico concorrente nel campo delle avventure testuali e la Magnetic Scrolls con il suo Wonderland (vedi anche la recensione di Magnetic Scrolls Collection in questo numero). Spellcasting 201 regge bene il confronto con Wonderland. E' più divertente, più logico, e il sistema è più facile da usare. E per di più, richiede meno hardware. Inoltre in Wonderland bisogna digitare certi comandi, in quanto non sono disponibili tramite mouse, mentre si può giocare 201 senza dover mai toccare la tastiera.

AVVENTURE LUCASFILM

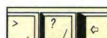
I due grandi delle avventure grafiche, Sierra e Lucasfilm, offrono una grafica migliore, oltre a essere più facili da usare. Ma i più recenti giochi della Sierra si possono risolvere nello spazio di alcune ore e comunque non durano mai più di un weekend. I giochi della Lucasfilm sono migliori in questo, ma un'avventura testuale richiede più tempo. Questo gioco vi terrà inchiodati al computer piú a lungo di quanto vi riescano le avventure grafiche, ma d'altro canto, benché Spellcasting elimini l'obbligo di digitare comandi, c'é sempre molto da leggere - e se non siete abituati a leggere grandi quantità di testo in inglese, vi consigliamo di rivolgervi verso le avventure grafiche.

HARDWARE

La copia-omaggio è arrivata su cinque dischi da 3.5" e abbiamo dovuto installarla su hard disk: non è possibile farlo girare su due drive. L'installazione completa occupa 4,4Mb, ma può essere ridotta a circa 3,8Mb togliendo la grafica CGA. Se poi si toglie il sonoro si liberano altri 800K.

SPECIFICHE

Il gioco gira bene su qualsiasi PC o AT, anche se il meglio lo si ottiene con almeno un AT a 12MHz o più.

■ Lucasfilm/US Gold ■ 051-753133 ■

Secret Weapons

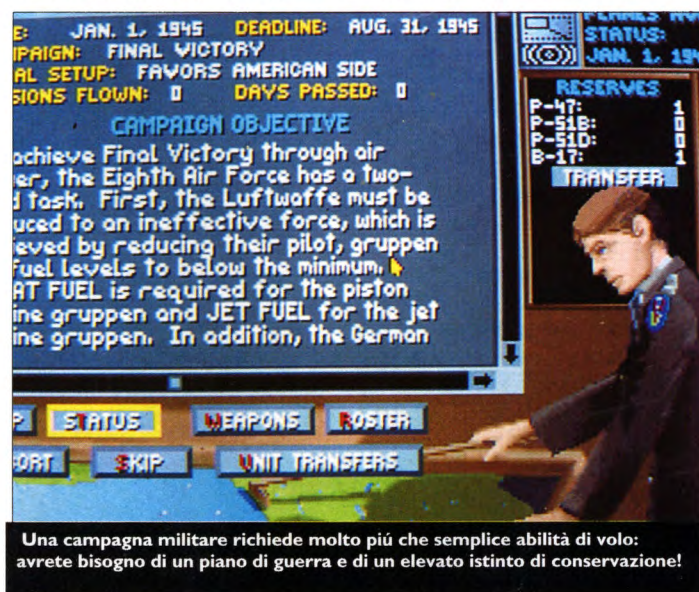
Tra il 1943 ed il 1945 i cieli eu-ropei erano solcati da miriadi di aeroplani Alleati e della Luftwaffe che si contendevano la supremazia aerea, entrambi convinti che il bombardamento strategico fosse la chiave per vincere la guerra. La distruzione delle fabbriche e delle capacità produttive del nemico lo avrebbe reso incapace di mantenere lo sforzo militare.

Oltre a dover combattere una guerra su due fronti, la Luftwaffe era ostacolata nel suo tentativo di difendersi adeguatamente dalle forze combinate dell'Ottava Flotta Aerea statunitense e della RAF dal rifiuto di Hitler di costruire un maggior numero di caccia, poiché la filosofia del Fuhrer era di condurre un'azione offensiva nei confronti del nemico piuttosto che preoccuparsi della difesa della Germania. Nonostante ciò, la Luftwaffe aveva un asso nella manica: fin dal 1929 gli scienziati tedeschi avevano lavorato a progetti di motori aerei a razzo e a reazione, ed i primi prototipi funzionanti apparvero verso l'inizio della guerra. I Messerschmitt 262 e 363 erano pronti per essere prodotti in serie e il cacciabombardiere Komet 163 stava uscendo dalla fase di collaudo. Hitler insisteva che il Me 262 venisse usato come bombardiere nonostante il suo raggio limitato e la naturale propensione per il combattimento ravvicinato.

Nel frattempo, gli alleati stavano perfezionando dei caccia di nuovo tipo, a raggio piú lungo, come i Mustang P-51, che avrebbero aumentato la qualità di copertura dei bombardamenti a tappeto sulla Germania. La RAF concentrava le sue azioni durante la notte, mentre l'aviazione USA volava di giorno, il che le permetteva bombardamenti piú accurati grazie al nuovo rivoluzionario sistema di avvistamento Norden. Le massicce missioni di bombardamento degli Alleati, con centinaia di Fortezze Volanti e caccia di scorta, devastavano le capacità produttive dei tedeschi riducendone grandemente le risorse.

Dopo il successo di critica e e di pubblico di Their Finest Hour, la Lucasfilm ha spostato la sua attenzione sugli ultimi stadi

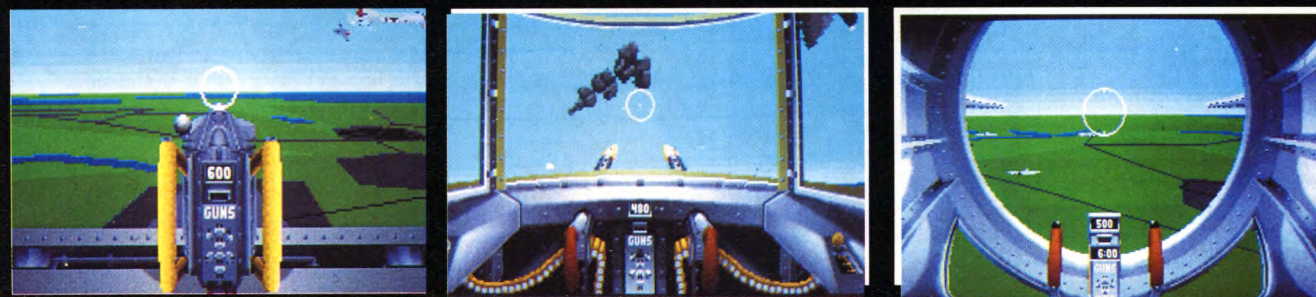
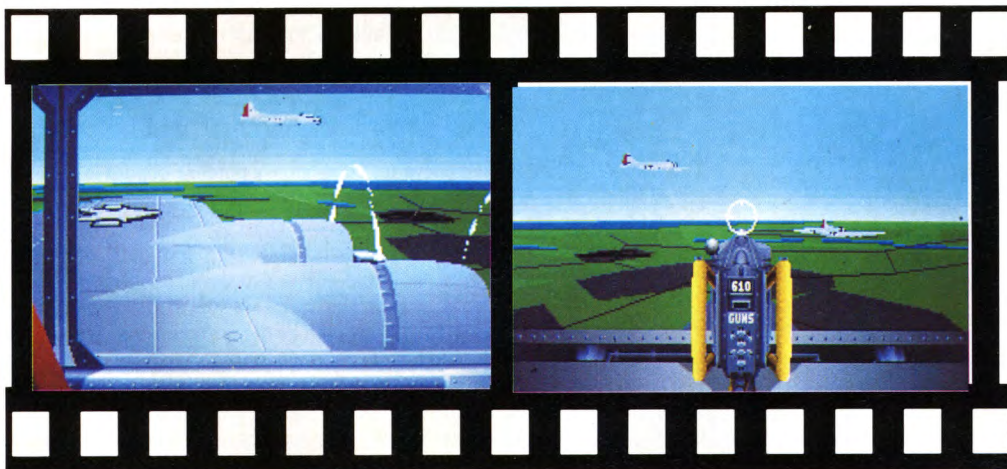
Durante un'incursione è utile conoscere la posizione delle basi nemiche, ma anche i limiti della protezione offerta dai vostri caccia.

Una campagna militare richiede molto piú che semplice abilità di volo: avrete bisogno di un piano di guerra e di un elevato istinto di conservazione!

of the Luftwaffe

della Seconda Guerra Mondiale. Sebbene l'enfasi sia sugli aerei tedeschi, molto più avanzati tecnologicamente, è anche possibile pilotare parecchi caccia statunitensi e persino dei B-17 (le Fortezze Volanti). Il che fa sorgere spontanee alcune domande: è questo gioco radicalmente diverso dal suo predecessore? e ha la Lucafilm tratto qualche insegnamento dal gioco precedente?

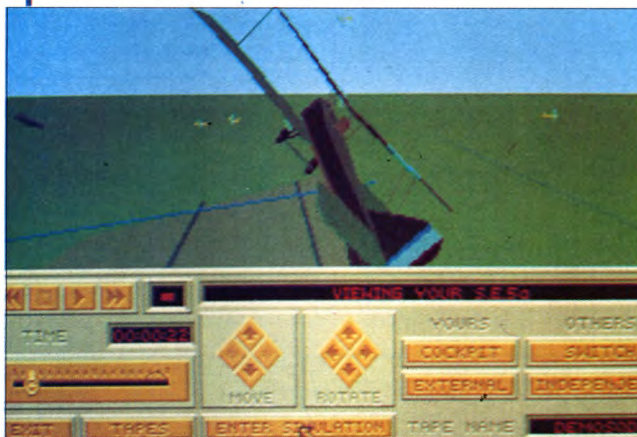
Their Finest Hour era una classica simulazione di combattimento aereo, in cui si pilotavano in particolare Spitfires e Me 109, dato che i bombardieri (soprattutto gli Stuka) non erano molto manovrabili. In fin dei conti la Luftwaffe fu realmente costretta a ritirare gli Stuka e i Me 110 a causa della loro vulnerabilità ai caccia della RAF. Anche SWOTL è una simulazione di caccia, ma la presenza dei B-17 9che volavano in formazioni precise e compatte per massimizzare l'effetto dei bombardamenti) conferisce una nuova prospettiva al gioco, forzando il giocatore a rendersi conto di quanto sia terrificante il trovarsi a bordo di un bombardiere, grosso e lento, mentre tutt'in-torno il cielo è solcato da caccia nemici.

Per coloro che vo-gliono cercare di vincere la guerra da soli, il modo "campagna militare", in cui si deve sopravvivere il più a lungo possibile cercando di conquistare onori e gloria, offre molta longevità, anche se la struttura del gioco incoraggia un approccio di tipo misto. Personalmente, mi sono divertito a passare dai caccia ai bombardieri, dagli aerei a propulsione a quelli con motore a razzo e a reazione. Le opzioni di addestramento consentono di specializzarsi, per esempio, nel lanciare raz-zi dagli Me 262, e data la varietà di tattiche e modi di pilotaggio, variabili a seconda del tipo di aereo, queste opzioni risultano cruciali.

Di particolare menzione è l'eccellente manuale che correda il gioco, un volu-me di oltre 200 pagine. La prima parte traccia la storia del conflitto e illustra i vari problemi politici e logistici della Luftwaffe, della RAF e dell'Ottava

Forza Aerea, e descrive le strategie usate ed il corso degli eventi durante i tre anni di bombardamento alleato dei bersagli tedeschi. Il manuale evita ogni parzialità ed include cita-zioni di piloti e generali di entrambi i fronti, assieme a splendide foto degli aerpla-ni e dei loro piloti. Questo approccio rende il soggetto più umano e costituisce an-che un'interessante lettura, grazie allla trattazione concisa e leggibile del periodo storico. La seconda sezione descrive i comandi della simulazione ed include consigli per una migliore condotta di gioco e statistiche su tutti gli aerei inclusi.

A livello grafico il gioco è molto piacevole, con cabine di pilotaggio diverse per ciascun aereo, oltre alle visuali degli addetti alle mitragliatrici e ai bombardamenti dei B-17.

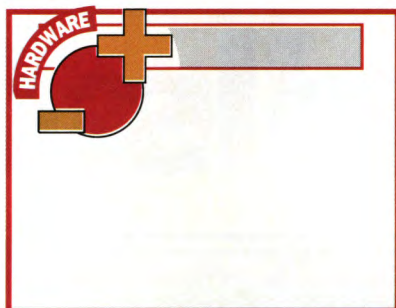
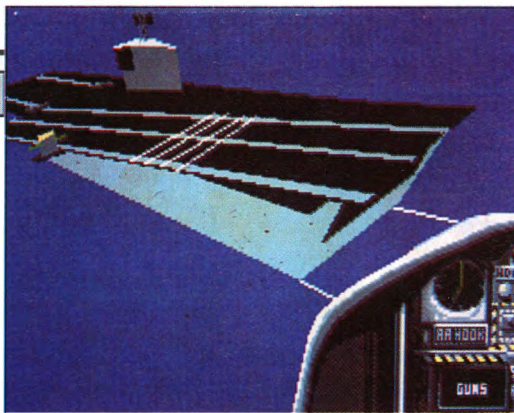
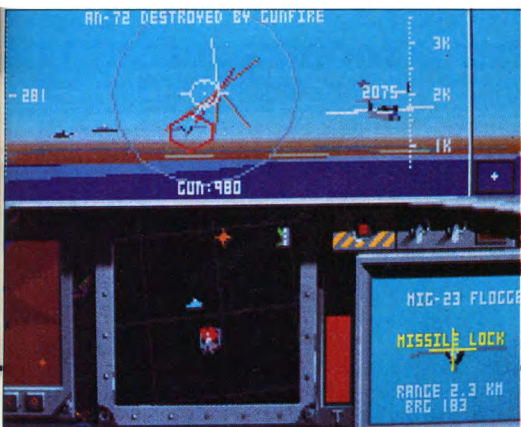
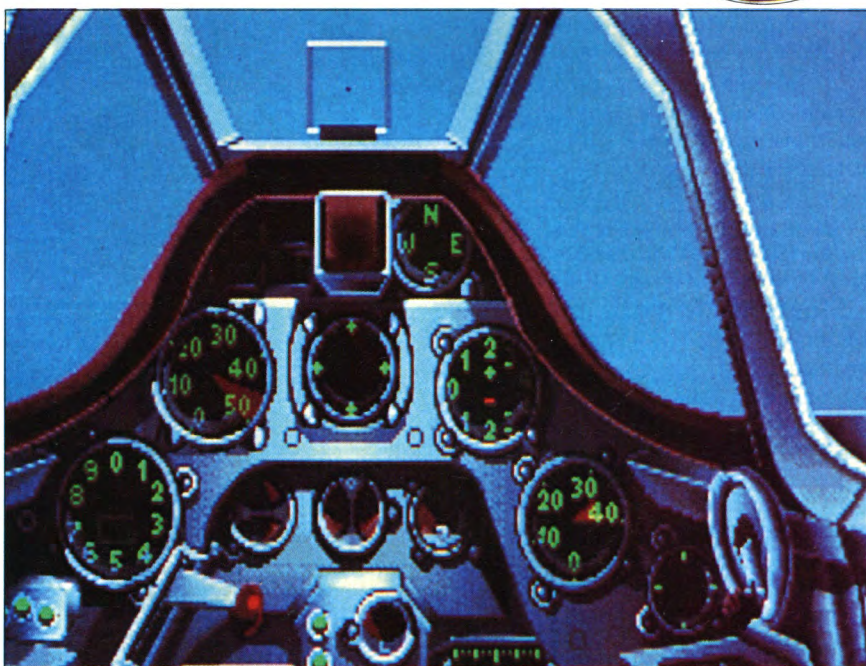
PC review 6

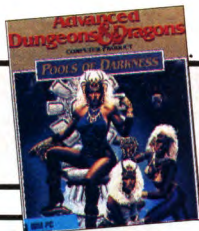
Poiché la grafica degli aerei nemici è a sprite invece che di tipo vettoriale, questo li rende piú graziosi da vedere (e da colpire), ma rende anche il gioco piú lento del suo equivalente a vettori pieni. La riduzione del livello di dettaglio dei fondali velocizza un pò le cose, ma non nel caso in cui ci siano troppi oggetti sullo schermo. Le esplosioni sono molto ben fatte, anche se non proprio stupefacenti come quelle di Wing Commander II.

Il punto forte del gioco sono gli aviogetti, che girano ad altissima velocità attorno ai lenti bombardieri. Peccato che non ci siano piú duelli aerei fra caccia: ciò avrebbe rappresentato un'inaccuratezza storica ma avrebbe garantito un sacco di divertimento in piú. Mi rimane la curiosità di scoprire chi avrebbe trionfato in un duello aereo e se i Me 363 avrebbero realmente potuto abbattere tutti gli aerei di tipo tradizionale.

Dal punto di vista sonoro, l'altoparlante interno emette in modo gracidante i rumori dei motori e dei cannoni, ma se si possiede una scheda - fatta eccezione, strano a dirsi, per la Roland - vale la pena di aumentare il volume. Nessuno però acquista una simulazione di volo per il sonoro ed alla fin fine ciò che conta è la manovrabilità.

Il gioco in sé si dimostra deludente; Their Finest Hour era un gioco abbastanza buono ma difficile da controllare, specialmente tramite tastiera, e richiedeva un PC di grossa potenza oppure la perdita di alcune caratteristiche se lo si voleva comunque scorrevole. La Lucasfilm non ha rimediato a nessuno di questi difetti, anzi si ritrova lo stesso effetto eco del gioco precedente: uno spinge verso sinistra e non succede nulla, allora spinge di nuovo ed ecco che il programma risponde improvvisamente ai co-mandi e ci si ritrova con l'aereo che si avvita precipitando al suolo. Questo è esattamente il tipo di problema che una simulazione di volo non dovrebbe presentare, la risposta e l'accuratezza dei coamdi devono essere perfetti o si rischia di far venire voglia di spegnere la macchina a gioco in corso. La Lucasfilm ha avuto molto tempo per ovviare a questo inconveniente e, dato che non lo ha fatto, si ha l'impressione che abbia semplicemente voluto lanciare un "nuovo" gioco con lo stesso codice, quando invece sarebbe stato meglio pubblicarlo come disco scenario per Their Finest Hour.

I nuovi aerei, specialmente gli aviogetti della Luftwaffe, aggiungono una nuova dimensione al combattimento, rendendolo anche molto coinvolgente poichè bisogna imparare limiti e pregi di ciascun

Il manuale riporta diversi aneddoti raccontati dai piloti dell'epoca. Un'incursione di B-17 fu sonoramente sconfitta e respinta dalla contraerea nei cieli della Germania, ma uno degli aerei, soprannominato Tondelayo, riuscí a far ritorno alla base apparentemente senza danni. Durante l'ispezione si notò che era stato colpito ben undici volte al serbatoio, senza che, sorprendentemente, nessuna delle bombe esplodesse. Queste furono quindi esaminate e all'interno di ognuna di esse venne trovato un biglietto scritto dai cecoslovacchi costretti a lavorare nelle fabbriche di munizioni: "Questo è il massimo chepossiamo fare per voi"

aereo. In verità questo gioco è cosí pieno zeppo di cose da farsi quasi (ripeto: quasi) perdonare i problemi dovuti ai comandi. Coloro che già possiedono Their Finest Hour probabilmente si precipiteranno ad acquistare questo gioco e lo troveranno soddisfacente, ma se non siete tra questi, allora vi converrà forse attendere che esca Reach For The Skies (di cui troverete l'anteprima in questo numero) prima di decidere quale acquistare. Le simulazioni di volo non sono mai a buon mercato e questa non è cosí brillante da poterne consigliare l'acquisto a scatola chiusa. Un buon gioco, cara Lucasfilm, ma la prossima volta cerca di affrontare il soggetto con con un nuovo punto di vista e un diverso codice di programmazione.

La cabina di un Focke-Wulf 190. I razzi in dotazione, oltre alle sue prestazioni, ne fecero uno dei più micidiali caccia in assoluto.

MATT REGAN

■ Pools of Darkness ■ SSI/US Gold
■ (0332) 212255 ■ prezzo nc

Eccoci di nuovo, grazie alla SSI, nel mistico mondo dei Forgotten Worlds. Sono passati due anni dalla prima volta... è cambiato qualcosa?

Pools of

Fino ad ora i fans della serie Advanced Dungeons & Dragons della SSI hanno dovuto confrontarsi con grafica pessima, sonoro mediocre e presentazione orribile. Ciò è dovuto a due principali ragioni: la prima è legata al fatto che, essendo la SSI una società americana, produce per un mercato locale che vive virtualmente dentro i propri PC.

La seconda ragione è che, per tradizione, si suppone che il tipico giocatore di GdR non si aspetti molto da un gioco, visto che si ritiene che sia un fanatico di statistiche, che trasforma in pochi minuti fogli di numeri in personaggi con piena personalità.

PC review 5

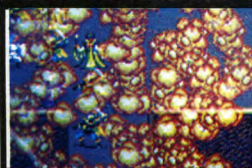
Pools of Darkness è il primo dei tipici AD&D con qualcosa di simile ad una presentazione decente. Una sequenza di introduzione accattivante e graficamente estrosa predispone la scena e porta verso il menu principale del gioco, il quale riporta il tutto al solito stile spartano.

Se ci si mette in viaggio per la campagna appare la mappa globale della zona.

Sfortunatamente la struttura del gioco non è stata cambiata di una virgola. Tutti i miglioramenti sono stati di natura estetica, con l'uso dei 256 colori della VGA per le figure ed un buon utilizzo della scheda per gli effetti sonori. A parte questo, niente di diverso. Il metodo di controllo è rimasto lo stesso, così come anche le icone, le sequenze di combattimento (anche se ora si dispone di armi e magie più potenti) e la storia.

Naturalmente per coloro che non hanno mai conosciuto la serie ciò non significa niente; certo è che hanno sbagliato il momento per essere dei nostri, visto che Pools of Darkness è l'ultimo nella serie dell'Epica dei Forgotten Realms.

PC review DUE MINUTI DI...

..do il combattimento uno degli elementi più importanti di un GdR ci sembra ..ppropriato dimostrare uno dei migliori sistemi in commercio. Questa è un'area che la SSI è riuscita a trattare con estrema competenza, anche se la grafica lascia un po' a desiderare.

Come avviene nelle vere battaglie, se il nemico è distante, è buona cosa affrontarlo con attacchi a lunga gittata. Qui l'utente magico usa un incantesimo "palla di fuoco".

Una volta terminate le scaramucce iniziali e col nemico ormai vicino per un corpo a corpo all'arma bianca, impugnate la spada e gettatevi sul nemico.

Il vostro turno è finito, ora tocca ai cattivi rispondere. Non potete far altro che starvene seduti e sperare che la vostra armatura assorba i colpi.

Una volta sconfitto il nemico, ai vincitori spetta il bottino di guerra. Di solito questo significa impadronirsi di qualunque somma di denaro portavano con sé e delle loro armi.

Il primo della serie, Pool of Radiance - notato il legame astuto fra i due titoli? Eh, questi Americani... - vedeva i vostri personaggi liberare la città di Phlan dal diabolico tiranno (naturalmente se finivate il gioco). Poiché siete stati in grado di far superare agli stessi personaggi, incrementando la loro forza e i loro poteri, anche gli altri due giochi della serie, si suppone che siano pronti per la sfida finale.

Ci sono due modi di viaggiare, dentro la città e per le campagne.

Gli incontri vi consentono di vedere da vicino l'ostacolo. Non tutti sono ostili, ma state in guardia.

Nel corso della serie il gruppo dei vostri personaggi è stato perseguitato dalla stessa forza malefi-

La fine della bella città di Phlan. Fortunatamente, il vostro gruppo di eroi era fuori della città quando è arrivata l'acqua.

Darkness

ca. Dopo la liberazione di Phlan, i vostri personaggi si ritrovarono sotto il controllo di questa forza, a causa di strani tatuaggi blu sulle loro braccia. Avendo comunque sconfitto questa particolare minaccia, vi siete schierati contro il diabolico Dreadlord in Secret of The Silver Blades: naturalmente non c'è stata partita. Ora si scopre che non erano altro che seguaci di una sola forza (di cui evito di cercare di fare il nome).

Il gioco inizia abbastanza tranquillamente. State vagando per le strade ricostruite di Phlan proprio quando viene colpita da un attacco mortale dall'alto. Infatti l'intero regno è ...to attacco e poiché siete l'unica banda di eroi in circolazione, vi tocca rimettere le cose per il verso giusto.

Il fatto è che, avendo fatto tutto ciò già per tre volte, preferireste fare qualcosa di diverso invece di rigiocare la stessa cosa un'altra volta. La continua costruzione dei personaggi ha portato la serie a qualcosa di simile al vero gioco di ruolo, ma avrei preferito un aggiornamento della struttura del gioco piuttosto che il solo miglioramento della grafica.

Se Pools of Darkness fosse uscito prima dell'arrivo della Origin, la SSI avrebbe avuto in mano una carta vincente, ma la storia continua da troppo tempo e sembra ormai una minestra riscaldata. Per fortuna questo è l'ultimo della serie e quindi è forse la volta buona che la SSI avrà tempo per dedicarsi allo sviluppo di prodotti futuri.

PAUL PRESLEY

HARDWARE CONFIGURAZIONE

...ome con tutti i ...ochi della SSI, l'in...callazione è necessaria, e occupa solo (beh, per i tempi che corrono) 3,5 MB di spazio di memoria. tranne questo, non c'è alcun problema nel far girare Pool of Darkness anche sulle macchine più piccole. Col mouse però si verifica un altro problema. Alcuni driver per mouse si rifiutano di funzionare in modo appropriato, lasciando strani segni sullo schermo e incasinando il sistema di controllo. Purtroppo la scheda dati non specifica quali driver hanno questo effetto, ma non funzionava con il mio mouse Agiler, il che mi fa pensare che possa succedere anche con altri.

IN ALTERNATIVA...

...ool of Radiance
...69900

Il pr... dei giochi della Serie Forgotten Realms sorprese un po' tutti. Anche se la rudimlentale finestra per gli incontri tridimensionali era già stata vista prima, le scene di battaglia isometriche, la rigida implementazione delle regole di AD&D e la trama robusta lo resero un vincitore agli occhi di tutti i giocatori di GdR.

Purtroppo, con Pool of Darkness - circa due anni dopo - la serie non sembra aver fatto alcun progresso tecnologico. Naturalmente i personaggi (e di conseguenza i nemici) sono più forti e gli incantesimi sembrano e appaiono più potenti, ma questo è tutto. L'unico decente aspetto ad aver superato i rigori del tempo è il giornale in box.

The Bard's Tale
L69900

Da un primo esame la serie di Bard's Tale della Interplay e i giochi di AD&D sono molto simili, con la stesse visuale d'esplorazione in 3D e la lista dei personaggi a lato dello schermo. Ma le somiglianze non esistono più quando si entra nella fase di combattimento. Invece di una rappresentazione grafica, vi trovate davanti a delle righe di testo che descrivono l'azione, la quale può essere influenzata da una serie di comandi dopo ciascun turno.

Per me non è niente di speciale, ma la serie è così famosa che la Interplay (tramite l'Electronic Arts) sta per mettere in commercio un Bard's Tale Construction Kit.

Ultima VI
L59900

Ammettiamolo, quando si parla di GdR, la origin è un vero esperto in materia. Da quando è uscito Ultima VI, il "brutto anatroccolo" delle case di software americane si è trasformato nel proverbiale "cigno" grazie a prodotti come Wing Commander e The Savage Empire.

Per i miei soldi, nessuno è riuscito a catturare lo spirito dei veri giochi di ruolo meglio della Origin, principalmente perché la sostanza è sull'ambientazione, i personaggi e il raccontare una storia invece che sul cercare di inventare un mostro favoloso dopo l'altro. Naturalmente, la qualità costa (anche più di L.69900) ma ne vale la pena. I giochi durano un'eternità e creano un'atmosfera incredibile. Questo è il Gdr che fa da pietra di paragone..

È bello vedere la VGA al suo massimo. Altri formati soffrono un po' e, come sempre, la velocità ha pochissima importanza.

■ Shanghai II ■ Activision
■ (0332) 212255 ■ L59900

Shanghai II

Shanghai II più che essere un seguito del gioco precedente ne è uno sviluppo. Nel primo gioco c'erano 144 mattonelle del tipo cinese Mah-Jongg disposte in un'ampia piramide, in modo che gli elementi fossero disposti in tre file al centro e in una sola alle estremità. Il giocatore doveva eliminare le coppie di mattonelle simili purché queste fossero libere, cioè non bloccate da altre mattonelle a destra o a sinistra.

Non sembra granche, ma sugli appassionati aveva un effetto simile a quello di Tetris per cui gli uffici si fermavano, le sveglie venivano puntate alle sei di mattina per poter giocare un'oretta prima di andare a lavorare e via dicendo. Anche Shanghai II potrebbe suscitare reazioni di questo tipo. L'Activision ha potenziato il proprio prodotto offrendo serie diverse di mattonelle, quali carte da gioco, bandiere dei diversi paesi del mondo, ecc. Per aumentare ulteriormente, a tutto danno del giocatore, il potenziale di coinvolgimento ha abbandonato l'idea di usare un'unica disposizione o lay-out a forma di piramide presentandone invece ben 13, graduate a seconda delle difficoltà che presentano. Per i fanatici veri e propri del gioco ha inserito anche un "kit di montaggio" che consente di ideare le proprie personali disposizioni.

PC review 7

Come se non bastasse, ha aggiunto una nuova variante al tema di Shanghai inserendo un gioco secondario intitolato Dragon's eye. Qui si comincia con una griglia più piccola riempita solo in parte e con un tot di mattonelle a disposizione. Si gioca con un amico o con il computer una sfida in cui uno recita la parte dell'assassino del drago e l'altro del suo padrone. L'assassino crea coppie di mattonelle in modo da liberare la griglia il più possibile, mentre il padrone deve usare le proprie mattonelle per riempire la griglia.

Tutti i migliori rompicapo partono da un pretesto abbastanza semplice. L'Activision è partita dal facile Shanghai e lo ha reso un po' più complicato

Due giocatori possono affrontarsi anche in un torneo di Shanghai. L'Activision ha potenziato l'idea del torneo: quattro turni di quattro partite ciascuno. Ogni turno comincia con una partita di Dragon's eye, con il giocatore che si alterna fra il padrone e l'assassino del drago, seguito da un layout 'facile' dove le mattonelle sono sparse disordinatamente sullo schermo, un layout più avanzato dove ci sono blocchi di mattonelle concentrate a tre o quattro fila e un layout complesso molto

LAYOUTS

La scimmia è uno degli schemi più facili da risolvere...

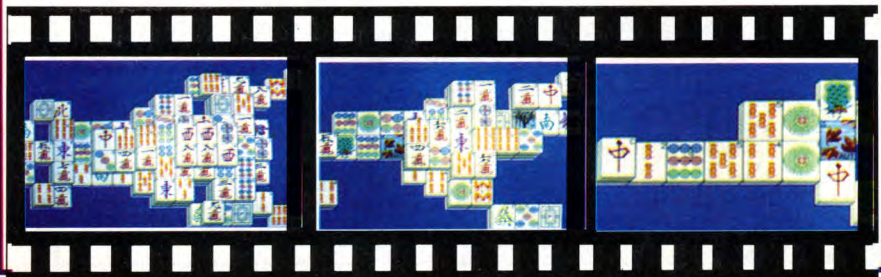
... mentre il coniglio è un po' più complicato.

DUE MINUTI...

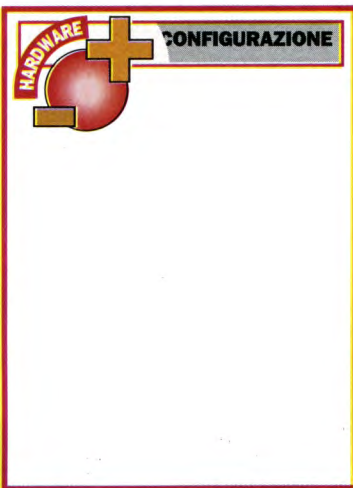
Questo è il layout che mi stende sempre, il cavallo. Poiché le mattonelle sono molto ammassate l'una accanto all'altra, è molto probabile che le mattonelle in basso si accoppino a quelle in alto, bloccando di conseguenza la loro eliminazione.

Con tante coppie sulla fila in cima, siete obbligati a eliminarle in fretta per liberare quelle che si trovano sotto, e sperare che le coppie non blocchino altre mattonelle essenziali per la risoluzione del puzzle.

Siete a metà strada, e nonostante ci siano molte mattonelle eliminate ai lati, ce ne sono anche molte nascoste e profondamente incastrate nel layout.

Queste ultime coppie visibili si bloccano l'un l'altra. O cedete e decidete che si tratta di un'impresa impossibile oppure indietreggiate di qualche mossa e vedete se c'è un altro modo per liberare quest'ultima fila.

La serie sportiva delle mattonelle è divisa - in maniera un po' arbitraria - in gruppi di squadra, sport individuali e atletica leggera. I draghi sono sostituiti da pattinatori e sciatori, altre speciali mattonelle da sport acquatici, ufficiali e medaglie.

pieno e in cui è improbabile che riusciate a eliminare le mattonelle al primo tentativo.

Shanghai II viene presentato con rifiniture di carattere orientale: il simbolo dello yin e dello yang invece del cursore quando si può accedere all'hard disk, una musica vibrante e consona all'atmosfera del gioco (se avete un AdLib) - anche se dopo aver sudato per ore alla risoluzione di un layout abbastanza complicato, è un sollievo poterla spegnere - animazione di alcune delle mattonelle nel momento in cui vengono eliminate e diverse disposizioni di mattonelle chiamate con il nome degli animali dell'oroscopo cinese. Come succede per i nomi delle costellazioni, però, non saprete mai che quella particolare disposizione di mattonelle ammucchiate rappresenta un cane, a meno che qualcuno non ve lo dica.

Quando vi rendete conto che c'è più di un modo per risolvere uno schema di gioco il gioco diventa molto coinvolgente. Farsi strada attraverso gli schemi più facili sembra un modo innocente di passare una mezz'oretta quando ci sarebbero altre cose da fare. Restate incastrati, con all'improvviso due mattonelle identiche una fianco all'altra, quando vi rimangono 40 mattonelle sul layout e penserete che se tornate indietro a 86 mattonelle e le eliminate seguendo un ordine diverso, libererete l'ultima fila di elementi ...e così quella che doveva essere una piacevole mezz'oretta di gioco si trasforma improvvisamente in tre o quattro ore.

L'unica vera critica da fare a Shanghai II è che si tratta di un gioco tutt'altro che veloce. Se giocate su una macchina standard a 12 Mhz, fra il momento in cui cliccate su una coppia di mattonelle e quello in cui la vedrete scomparire c'è una pausa netta e il movimento del mouse può essere a volte un po' a scatti. I giocatori che hanno macchine più potenti (16 MHz e oltre) non se ne devono preoccupare troppo, ma se avete una macchina più lenta questo difetto sarà solo peggiorato. A parte ciò va detto anche che il prezzo del gioco, già alto per qualsiasi video-gioco, è esagerato se si considera che si tratta di un rompicapo, anche se ben realizzato.

Mah-Jongg

La serie originale Mah-Jongg è formata da tre gruppi (bam, dots e crak), ognuno dei quali viene numerato da 1 a 9, più mattonelle dei venti, delle stagioni e del drago. Di ogni mattonella ci sono 4 unità (cioè quattro stagioni, quattro venti, ecc.), in modo che a ogni mattonella corrispondano nel layout tre possibili accoppiamenti. Le altre serie illustrate seguono tutte questa particolare conformazione, denominazione e sistemazione fino a un totale di 144.

Il sonoro è un bonus gradevole, ma non è molto attinente al gioco. La VGA ha motivi molto vivaci e chiari sulle mattonelle.

Willy B

Dai misteri orientali di "Heart of China" all'americanissimo "Willy Beamish" - l'ultima avventura della Dynamix.

Lo scher... dei titoli

Dal generefilm interattivo che caratterizzava i precedenti prodotti Dynamix, si arriva ora al cartone animato interattivo, scritto e realizzato da un'equipe con vasta esperienza in televisione ed animazione. Il protagonista è Willy Beamish, un ragazzino tipicamente americano, fissato con i videogiochi, dall'età indeterminata ed un perenne ghigno di delusione stampato in viso. Il giocatore e Willy sono impegnati nell'affannoso compito di racimolare il denaro necessario perché Willy possa partecipare al torneo internazionale Nintari, vincerlo e conquistare fama e fortuna come campione di videogiochi.

Il software si svolge come un'avventura grafica e non richiede molto uso di tastiera, giacché è sufficiente puntare in una direzione particolare per far sì che Willy vi si incammini, e basta premere un tasto o usare il mouse per raccogliere od esaminare qualsiasi oggetto. Laddove poi è necessario operare precise scelte di gioco, esiste una lista predeterminata di possibilità che appare in una finestra di dialogo: scegliendo quella giusta si avanzerà nel gioco, scegliendo invece quella sbagliata, il più delle volte si arriverà alla fine anticipata del gioco.

Questo sistema ha i suoi lati positivi e negativi al tempo stesso. Di positivo c'è il fatto che i movimenti e l'esplorazione diventano più veloci ed intuitivi: se per esempio si desidera andare in bagno basta puntare verso il piano superiore invece di dover digitare sulla tastiera "Vai al bagno", con la paura che il computer risponda con un "Non vedo nessun bagno qui"o una stupidaggine del genere.

Usa il mouse o i tasti cursore per scegliere la risposta giusta.

Di negativo c'è che questo sistema ha l'effetto di rendere il gioco meno flessibile delle avventure testuali. Il numero delle scelte possibili è sempre molto limitato, e ogni qualvolta Willy si trova a dover prendere una decisione gli vengono offerte soltanto due o tre opzioni, di cui almeno una quasi sicuramente lo condurrà dritto all'ospedale o al collegio militare, i due posti migliori per una fine anticipata del gioco.

Intrappolato nei gabinetti dal famigerato Spider: Willy è davvero nei guai.

Senza il continuo

pungolo del dover pensare cosa fare, il ruolo del giocatore diventa molto più passivo, anche se non per questo meno coinvolgente: Il gioco si snoda tra rompicapi da risolvere e sequenze animate abbastanza scorrevoli. Basta ricordarsi che questa non è un'avventura

DUE MINUTI DI...

A volte non si ..agna nulla ad essere buoni. Se papà ha confiscato la chiave del tuo videogioco Nintari e l'ha consegnata a tua sorella Tiffany l'unica via d'uscita è un'azione terroristica (si fa per dire).

Hai la possibilità di recuperare la chiave quando ti viene chiesto di andare a prendere il balsamo per capelli di Tiffany. Non perdere tempo a cercarlo.

Tiffany non sembra molto contenta di trovarti nel bagno. Se vuoi recuperare la chiave devi distogliere la sua attenzione. Questo è il momento di ricorrere al ranocchio Horny.

Mente Tiffany è occupata ad urlare come una pazza le puoi sottrarre la chiave. Se ne accorgerà lo stesso, ma non potrà più minacciarti.

eamish

Nel corso del gioco vi sono lunghe sequenze di dialogo in cui non si può intervenire: qui Willy si prepara a tagliare delle verdure per sua madre.

La stanza di Willy: la maggior parte degli oggetti si possono esaminare. Ciascuno è accompagnato da un divertente commento. In basso a destra c'è il videogioco Nintari: sarebbe bene che Willy ci si allenasse un po'.

nel senso tradizionale.

La storia consiste nel tentativo di Willy di aggirare una serie di ostacoli sul suo cammino verso la partecipazione al campionato di videogiochi: Willy deve cercare di sbrigarsela velocemente a scuola per poter esercitarsi, non dare fastidio ai genitori e alla sorella, racimolare il denaro necessario da solo (poichè suo padre è stato appena licenziato), e anche far fallire un misterioso complotto ordito dai padroni della Tootsweet per impadronirsi della sua cittadina, e per far questo Willy deve mettere nel sacco Leona Humpford e Louie Stoolin.

Willy possiede una serie di oggetti utili nel suo onnipresente zainetto, col quale si corica persino, ed un ranocchio addomesticato di nome Horny. Willy può raccogliere qualunque oggetto, che viene conservato automaticamente nello zainetto per essere poi tirato fuori tramite l'inventario al momento opportuno.

Sebbene il gioco consista in gran parte di osservazione passiva, questa è però resa piacevole dalla stupefacente bravura artistica nel presentare quell'angolino di vita statunitense che è il mondo di Willy. I primi piani di Willy e gli interni sono stati disegnati da Jeff Tunnell in autentico stile da cartone animato. Negli esterni Willy appare un pò più pixellato ma i fondali sembrano un quadro impressionista. Anche l'animazione è splendida: quando Willy sgattaiola via dall'aula dietro le spalle dell'insegnante, la signorina Glass, lo fa proprio come il gatto Tom nei cartoni animati di Tom e Jerry, mettendo un piede dopo l'altro con cautela; ugualmente, quando Spider lo picchia nel ristorante, le gambe di Willy girano furiosamente come ruote di bicicletta finchè Spider non lo riduce ad una palla schiacciata e comincia a farlo rimbalzare per tutto il ristorante (un'altra situazione che ricorda i cartoni animati di Tom e Jerry).

Quando Willy si mette a giocare col suo Nintari, sullo schermo si può vedere il gioco "girare".

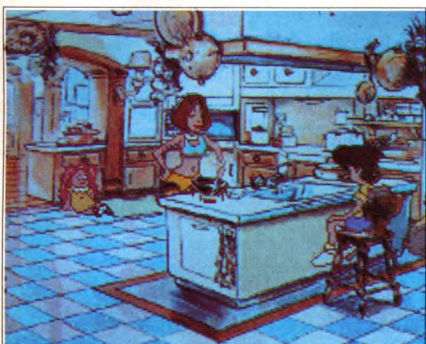
Questo gioco è anche uno dei pochi da me provati in cui i protagonisti abbiano una certa personalita', invece di essere semplicemente un mucchio di pixel dall'aspetto umano. Willy è un discolo strepitante, il tipico marmocchio americano, e probabilmente riuscirebbe difficile provare simpatia per lui se non fosse che il giocatore si trova automaticamente dalla sua parte. Sheila, sua madre, sembra una delle "radiografie sociali" di Tom Wolfe, con il suo trucco , la fissa per i cibi naturali ed il suo vantarsi della posizione sociale del marito (una delle cose migliori del gioco consiste nell'osservare il suo sconcerto quando il marito le annuncia di essere stato licenziato: e lei che sognava di diventare la moglie di un vice-presidente). La sorella minore di Willy, Brianna, somiglia e si comporta come la ragazzina melensa in "La famiglia Brady", e la sorella maggiore, Tiffany, potrebbe fare un provino per un qualsiasi film di teenager americani.

I genitori di Willy cercano di ostacolarlo continuamente e questo rende il gioco piacevole e basta da solo a conferire una certa atmosfera; l'introduzione riguardante il complotto ordito da Humpford e Stoole sembra addirittura rovinarla. Il personaggio di Willy come bambino fuori posto nel mondo che lo circonda viene rinforzato dal testo delle finestre di dialogo che si aprono ogni volta che si punta su di un oggetto in casa dei Beamish. Un esempio fra i tanti: "Il rustico tavolo in stile francese che rappresenta l'accessorio ideale per la casa elegante". Poichè Willy non è certo il bambino più simpatico del mondo, la Dynamix si è sforzata di portare il giocatore dalla sua parte!

Non sono soltanto la grafica e l'animazione a rendere questo gioco una chicca dal lato visivo: la quantità dei dettagli è stupefacente. Quando Willy gioca con i videogiochi Nintari se ne vede una rappresentazione (purtroppo non interattiva) sullo schermo. Quando alla tivù appare uno spot della Tootsweet lo si può seguire come se si fosse davanti al TV. Vi sono poi gli schermi animati per i vari "Nel frattempo..." e "Un po' più tardi...", invece di un laconico "Il tempo passa". Addirittura, è possibile ascoltare i messaggi sulla segreteria telefonica.

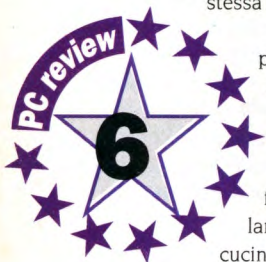
Da guardare, Willy Beamish è sia divertente che coinvolgente, anche se la possibilità di salvare il gioco e ricominciare da dove ci si è fermati ci evita di rivedere ogni volta la parte iniziale. Il gioco vero e proprio non è però privo di

CONFIGURAZIONE

;ioco viene su .o dischi da 3.5" e .eve essere installato sull'hard disk, dove occuperà circa 9 Mb. Inoltre, bisogna avere una memoria di 640 K e rimuovere ogni altro programma residente in memoria prima di caricarlo, poiché Willy Beamish richiede per girare di 547 K.

La cucina di casa Beamish. Quella signora elegante è la madre di Willy.

frustrazioni.

Dato che gran parte degli spostamenti avviene automaticamente senza che il giocatore debba intervenire, ciò evita un sacco di scarpinate da casa di Willy a scuola o al centro cittadino; però vi sono anche tante scene o intermezzi, specialmente le conversazioni, dove non si possono influenzare gli eventi, ne interromperli. La prima cena in casa dei Beamish sembra durare un'eternità, nonostante le scenette di Willy che da' da mangiare al gatto e di sua sorella che fa i capricci, ed anche se il licenziamento annunciato da Gordon Beamish è parte integrale del gioco, mi sono ugualmente ritrovata aggrappata al mouse a gridare al computer "Dai, muoviti!". Anche con Leisure Suit Larry V ho avuto la stessa reazione.

PC review 6

Inoltre quando si tratta di prendere decisioni c'è sempre un conflitto fra l'opzione più sicura, che si rivela in genere essere quella vincente, e l'opzione che sembrerebbe invece più confacente al carattere di Willy. Se fate in modo che il protagonista si lamenti perchè deve aiutare sua madre in cucina, questo non fa andare avanti la storia; rifiutarsi di spingere Brianna sull'altalena è una mossa sbagliata e trascurare una ferita al dito è pericoloso per la salute: ma quanti ragazzini nella realtà si precipiterebbero in bagno per prendere un cerotto? Verso la fine del gioco, insomma, Willy era diventato quasi un bambino modello.

In un gioco dall'animazione così complessa è inevitabile un certo ritardo nel caricamento delle immagini: persino sulla nostra macchina da 20 Mhz queste pause erano notevoli, anche se non proprio fastidiose, ma lo diventerebbero sicuramente su di un computer più lento. Più sorprendente è stato scoprire che i movimenti del mouse o della tastiera a volte erano incerti, specie se si trattava di trasferire un oggetto dallo schermo-inventario a quello principale. Dopo aver evidenziato l'oggetto e averlo trasportato nella locazione risulta poi difficile piazzarlo correttamente così da fargli avere l'effetto desiderato. Questo è particolarmente stressante quando, per esempio, Spider, il bullo della scuola, ce le sta dando di santa ragione per la seconda volta e non si riesce a fargli accettare un'offerta di pace: un altro ceffone ancora, e si finisce in ospedale, un modo graficamente simpatico per dire "Game Over". Infatti qualsiasi grattacapo che si ripeta per la seconda volta significa la fine del gioco. A volte appare un "guaiometro" ad indicare quanto state tentando la sorte, ma nella maggior parte dei casi si tratta semplicenente di fare la scelta sbagliata.

Un altro punto da considerare è che , per quanto si impersoni un bambino, Willy Beamish è un gioco per tutte le età con diverse allusioni rivolte ai giocatori adulti. La storia comunque dovrebbe piacere per la sua grafica squisita, per la meticolosa cura dei dettagli e per il fatto che tutti i personaggi hanno molta personalita'. Alla fin fine, però, avrei preferito poter essere piu' partecipe al gioco.

IN ALTERNATIVA...

Heart of China

Sierra

Più sofisticato in termini di storia ma con uno stile di gioco simile, "Heart of China" vi trasporta nella Cina degli anni Venti. La grafica è squisitamente evocativa, fumosa e misteriosa, mille miglia lontana dallo stile a cartone animato di Willy.

Dragon's Lair

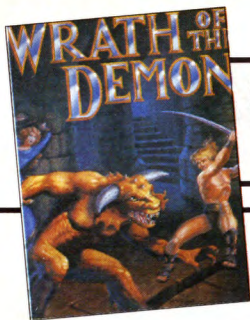
Readysoft

Se siete alla ricerca di grafica della stessa qualità' di quella di Willy Beamish, vi consigliamo di dare un'occhiata a Dragon's Lair I e II e a Space Ace, tutti e tre conversioni dei coin-op di Sullivan Bluth. Stesso tipo di grafica da cartone animato, ma qui il giocatore è ancora più passivo e quando ci si ritrova a dover schiacciare un tasto o il mouse, è sempre per una questione di vita o di morte. Un altro esempio delle strabilianti possibilita' grafiche del computer, sebbene resti il problema della scarsa interazione.

Leisure Suit Larry V

Sierra/Dynamix

Se vi attira l'idea di un cartone animato interattivo ma preferireste interpretare la parte di un protagonista un po' più maturo, allora Leisure Suit Larry fa al caso vostro. Larry ha circa trentacinque anni, calvizie incipiente, ed è il protagonista di una serie di avventure, di cui LSLV è in effetti la quarta (c'è qualcuno alla Dynamix che non sa contare), da vitellone sempre alla caccia di donne da "cuccare". Umorismo da commedia brillante e lo stesso tipo di approccio di Willy Beamish. State a guardare la storia dipanarsi e di tanto in tanto venite chiamati a decidere che direzioni far prendere alla trama.

Si tratta di un gioco per macchine ad alta velocità. Persino a 20 MHz "Willy Beamish" non è proprio Speedy Gonzales.

■ Wrath of the Demon ■ Readysoft
■ (0332) 212255 ■ L69900

Wrath of the Demon

Wrath of the Demon è fondamentalmente un "picchiaduro" tratto direttamente da un racconto alla Tolkien, sebbene con personaggi umani. Un regno ed una principessa sono minacciati ed il vostro guerriero è l'unica persona in grado di risolvere il caso, così, come Guido Carli, siete stati convocati per porre rimedio a una situazione disperata mentre il demonio cremisi cerca di rendere vani i vostri sforzi.

PC review 4

Vi trovate nei panni di un agile ragazzo, abile nel combattimento con i pugni e con la spada, come pure in grado di lanciare incantesimi. Siete quindi in grado di affrontare il problema.

I principali nemici 'minori' sono uccelli malefici, missili e mostri di tutte le taglie. Alcuni di questi sono facili da eliminare, specialmente ai primi livelli, come i piccoli draghii volanti, ma occhio ai draghii più grandi come pure ai mostri a forma di orso. Ricordatevi delle vostre gambe veloci, per cui squagliatevela quando il livello di forza si riduce pericolosamente. Alcuni dei cattivi più grossi non possono essere evitati, per cui ricordatevi di salvare il programma ad ogni livello: in tal modo potrete trovare i mezzi per ucciderli.

Hey, Silver, fai attenzione alla prossima pila di pietre o finirai a mangiare la polvere.

"Vai e distruggi il demone" comanda il Re. Vi tocca obbedire!

La prima cosa che ho notato è stata la qualità della grafica. Wrath of the Demon è un gioco carino a vedersi, con personaggi disegnati ed animati bene. Nella prima scena del gioco questo è ampiamente illustrato dal cavallo che carica con in sella l'eroe, veramente bello... provate però a abbassarvi o a saltare e vi ci vorrà una vita per ottenere risposta ai vostri comandi. Ho giocato con Wrath a 8 Mhz, 24 Mhz e 33 Mhz ed il risultato è stato lo stesso, anche se alle due velocità inferiori è stato più facile distinguere gli oggetti in arrivo. La lentezza nella reazione si estende anche ai combattimenti dove ci vuole del tempo per tirare pugni o colpi di spada. La trama è il difetto peggiore di questo prodotto della Readysoft, che si rivela, per il resto, di ottima fattura.

Oh no, è un troll ed è verde di invidia per le vostre abilità di spadaccino.

Questa grossa spada dovrebbe dargli il fatto suo!

È mezzanotte, solo il guerriero più coraggioso può salvare la terra!

Wrath of the Demon richiede molta pratica, visto che bisogna anticipare l'arrivo e le azioni di un nemico quasi prima che questi appaia, se si vuole avanzare nel gioco. L'azione è abbastanza standard: raccogliere oggetti, combattere il nemico, salvare la terra. Quello che fa la differenza è, nel bene, l'animazione e la grafica e, nel male, la trama.

ALAN DYKES

HARDWARE CONFIGURAZIONE

...i floppy disk o ...Mb di memoria. Sa-...ebbe meglio far girare Wrath of the Demon dall'hard disk dato che il caricamento dal floppy è laboriosissimo. Se usate un joystick il gioco vi consente di settare i parametri, il che è molto utile, quindi fatelo!

SPECIFICHE

Fornito su disco singolo, non è obbligatorio installarlo su hard disk. Spazio utilizzato 262K.

3½ ✔	5¼ ✔	Ad Lib ✔	Roland ✔
CGA ✔	EGA ✔	VGA ✔	Tandy ✔
Hercules ✘	Mouse ✘	Tastiera ✔	Joystick ✔

■ The Big Deal ■ Accolade
■ 051-753133 ■ L. 69900

■ Casino ■ Accolade ■ 051-753133 ■ L. 72900

Questa simulazione (si fa per dire) del Trump Castle II presenta grafica e sonoro digitalizzati ispirati al vero casinó di Atlantic City. Purtroppo la grafica è efficace solo su VGA, mentre su altre schede grafiche le immagini digitalizzate risultano piuttosto confuse (su CGA sono addirittura fastidiose).

Durante il gioco, la grafica è di tipo normale ed è anche più fluida di quella di Trump Castle Casino Gambling. La grafica digitalizzata è riservata alle scene che si svolgono all'interno del casinò, le quali sono state ficcate un pò dappertutto: per passare da un gioco all'altro occorre attendere, nel vasto atrio con tanto di fontana sgocciolante, che il programma carichi le altre opzioni e poi cliccare sulla stanza relativa all'opzione desiderata.

Incredibile ma vero, il gioco possiede la piú complicata sequenza d'uscita mai vista. Per rientrare in DOS bisogna ricaricare la scena dell'atrio e cliccare sull'ascensore, che vi porterà all'autobus privato all'esterno del casinò (ma come, signor Trump, niente elicottero?). Cliccate sull'autobus, sorbitevi tutti i titoli di coda e finalmente vi ritroverete daccapo al prompt C>. Se invece non vi interessa immortalare su disco i vostri migliori punteggi, allora potete rientrare direttamente in DOS premendo Ctrl-Esc. I vostri compagni di tavolo digitali comunicano tramite fumetti con perle di conversazione tipo: "Che bello il Trump Castle!".

Come è spiegato anche nel manuale, si tratta di una simulazione del Trump Castle piú che una vera e propria raccolta di giochi d'azzardo. Sebbene Donald Trump trovi ancora spazio sulle copertine dei giornali scandalistici, non ci sembra che rappresenti il soggetto ideale

HARDWARE + CONFIGURAZIONE

La confezione [...]attro dischi da 5.25" [...]re dischi da 3.5". Se lo si vuole installare su hard disk occuperà circa 1,6 Mb.

PC review 4

CHRISTINA ERSKINE

Le immagini digitalizzte sono piuttosto confuse sia su CGA che su EGA.

The Big Deal

Alcune specifiche variano leggermente da programma a programma. Tra tutti il metodo di controllo migliore è senza dubbio il mouse.

per una licenza.Questa raccolta comprende due giochi: Trump Castle Casino Gambling e Ante-Up, piú due giochi di carte, Cribbage King e Gin King, entrambi su licenza della Software Toolworks.

Casino Gambling comprende i classici giochi da casinò: roulette, blackjack, dadi, keno (una sorta di tombola), video poker e slot machines. Le regole adottate sono quelle del Trump Castle di Atlantic City. La grafica non è però delle migliori e questo toglie un sacco di atmosfera al gioco, anche se il blackjack è piuttosto divertente.

PC review 5

Ante-Up della ComputerEasy è un gioco di poker alquanto avvincente, se si possiede almeno una EGA. A nessuno piace ammettere di non essere un conoscitore di poker e dopo un paio di mani diventerete un vero esperto e potrete dire frasi come: "A me il piatto" oppure "Servito" con la massima disinvoltura.

Le varianti possibili sono: poker normale, telesina a % e & carte e una versione texan detta Texas Hold'em, con la possibilità di giocare mani di prova guidate per ognuna.

HARDWARE + CONFIGURAZIONE

Ogni programma ha [...]uo set di dischi, [...]er un totale complessivo di otto dischi da 5.25" e quattro da 3.5". L'installazione su hard disk non è indispensabile, ma se lo volete installare occuperà 2 Mb.

Cribbage King e Gin King comprendono due versioni ben fatte di cribbage e Oklahoma Gin. Si tratta del programma migliore: veloce, ben presentato e, come Ante-Up, con avversari di vario livello.

I manuali sono però deludenti, malamente fotocopiati e tenuti assieme da graffette. Il manuale originale di Cribbage King aveva tantissime statistiche sulle possibilità di fare buoni punteggi scartando le carte giuste, ma purtroppo sono state omesse nel presente manuale.

CHRISTINA ERSKINE

■ Magnetic Scrolls ■ Virgin
■ (0332) 212255 ■ L59000

A testa in giù in una boccia dei

Corruzione nel cuore della città.

Cercando nel sofà si troverà di un'utile pezzo di carta.

Magnetic Scrolls Collection I

Finestre, eh? Potete guardarci fuori, pulirne i vetri e perfino saltarci giù. Oggi, però, grazie ai miracoli della moderna tecnologia, potete perfino utilizzarle per giocare. In passato i giochi di avventura impiegavano frasi composte sulla tastiera o personaggi animati, ma il sistema Magnetic Windows - apparso per la prima volta nell'eccellente programma Wonderland - controlla la vicenda per mezzo di un riuscito cocktail di testo, icone e menu che permette al giocatore di creare da sé la propria interfaccia utente.

Originariamente i tre giochi contenuti in questa raccolta (Corruption, Fish! e Guild of Theves) avevano un'interfaccia testuale e grafico-animata che raffigurava le varie locazioni visitate. Il nuovo sistema prende tutti gli elementi più comuni e noiosi degli adventure - come tracciare la mappa, scoprire quali oggetti in una stanza possono essere manipolati, registrare gli oggetti trasportati - e li trasforma in finestre ed icone che possono essere alterate sullo schermo in forma e posizione dal giocatore secondo il suo personale stile di gioco. Menu a tendina permettono di accedere alle funzioni di salvataggio e caricamento, alla sezione dei suggerimenti e così via, ed è perfino possibile passare in qualsiasi momento da un gioco all'altro (se affrontare contemporaneamente tre avventure difficili ed impegnative non vi spaventa!). Le versioni contenute nella raccolta hanno grafica supplmentare ed elementi di gioco non presenti nei prodotti originali.

Il sistema Magnetic Windows garantisce una seconda giovinezza a questi titoli che stavano ormai facendo il loro tempo. Il successo dei programmi della Infocom aveva già dimostrato la popolarità degli adventure, soprattutto quando vengono venduti a un prezzo interessante, ma questo nuovo formato aggiorna il livello di qualità dei giochi grazie ad alcuni grandi, piccoli extra (una scheda che aiuta ad identificare i vari tipi di pesci, una mappa di Kerovnia per GOT e la pagina di un'agenda personale per Corruption). La presentazione è complessivamente buona.

Il versatile sistema a finestre può essere adattato al vostro stile di gioco.

Troppe finestre contemporaneamente sullo schermo possono complicare la vita.

Esaminate bene gli oggetti che trovate nelle stanze: sono fonte di indizi e problemi.

Il nuovo sistema attiva subito l'attenzione, ed è di aiuto al giocatore in molti modi (soprattutto la finestra dove vengono mostrati gli oggetti), ma passare in continuazione dal testo alle icone suscita confusione. Inoltre, alcuni giochi si adattano al sistema meglio di altri. Corruption funziona bene, grazie anche alla sua ambientazione contemporanea (spionaggio industriale ed avventure extraconiugali), mentre Fish! (a cui avevo giocato a suo tempo nel vecchio formato) sembra perdere in parte la sua natura - il grande numero di finestre annulla parte dell'atmosfera creata dal testo e dalla grafica. Detto questo, la bellezza del sistema MW è tale che il giocatore può semplicemente ignorare gli elementi non di suo gusto, e perfino ritrasformare il gioco in una semplice avventura testuale.

The Magnetic Scroll Collection: Volume 1 offre tre avventure ben costruite, altrimenti virtualmente introvabili se non per posta, a un prezzo competitivo e con un'interfaccia estremamente flessibile. Il futuro degli adventure è questo, e non vedo l'ora che esca il volume 2!

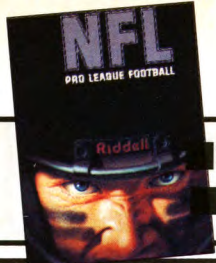
MATT REGAN

HARDWARE + CONFIGURAZIONE

Non ci sono limiti al modo grafico, nonostante le schede Hercules e CGA restringano il campo delle opzioni grafiche disponibili. La scatola raccomanda 8Mhz o più, ma il programma gira benissimo anche su normali macchine a 8Mhz. È meglio giocare con il mouse, sebbene anche la tastiera svolga bene il proprio compito, anzi, è più funzionale del joystick.

PC review 7

SPECIFICHE

8MHz sono sufficienti, ma la VGA e il mouse danno i migliori risultati con l'interfaccia MW interface. Non c'è sonoro.

■ NFL Football ■ Interplay
■ (051) 753133 ■ prezzo nc

NFL Pro League Football

Incontro di Cartello: Chargers vs. Seahawhs. I Seahawks stanno vincendo.

NFL Pro Football si presenta come un programma ostico per chiunque non conosca i fondamentali del gioco più famoso d'oltreoceano. Essenzialmente si tratta di un gioco di strategia piuttosto che di una rappresentazione di ciò che avviene sul campo.

L'opzione Pro League: qui dovete decidere il vostro piano di gioco.

HARDWARE **...NFIGURAZIONI**

...programma ...ve essere instal...ato su hard disk e richiede 1,9Mb di memoria libera. È fornito su 2 dischi da 3.5" e 3 dischi da 5,25".

Sono disponibili tutte le squadre NFL.

Una delle opzioni offerte prevede la possibilità di ricreare un'intera stagione basandosi sulle 28 squadre della NFL e sulle reali caratteristiche dei loro veri giocatori. In questo modo è possibile competere contro 27 altre squadre, registrare le statistiche del campionato esaminare i progressi e i risultati ottenuti dai singoli giocatori, disputare i play-off al termine della stagione regolare e, finalmente, giocarsi il Superbowl. Non è uno scherzo! È perfino possibile collegarsi via modem con altri PC ed aumentare il numero di formazioni controllate da avversari umani. Il gioco in sé, però, non sembra essere capace di attrarre l'attenzione di molti non americani, eccettuato forse qualche appassionato europeo di questo sport. La struttura del gioco, infatti, prevede fondamentalmente la compilazione di tre pagine di piani offensivi e difensivi. Nessuna azione si svolge sullo schermo. Semplicemente il computer simula l'andamento dell'incontro basandosi sui piani forniti dal giocatore e comunica il risultato finale. Credetemi: occorre conoscere a fondo i meccanismi del calcio americano se si vuole compilare una serie di piani di gioco efficaci.

PC review 5

Molto più interessante per i fan europei è l'opzione di gioco uno contro uno, sia contro il computer sia contro un avversario umano, via modem se lo desiderate. Anche in questo caso un buon piano di gioco e un'occhiata alle statistiche della squadra avversaria sono fondamentali per condurre la propria formazione alla vittoria: potreste scoprire di avere di fronte alcuni avversari estremamente pericolosi. Se scegliete l'opzione "campionato" potete decidere a quale delle ultime quattro stagioni NFL partecipare: '86, '87, '89 o '90. Questo significa che i fan dei Seattle Seahawks ritroveranno Steve Largent e Curt Warner, i fan di Dallas Herschel Walker e i fan dei Rams Erik Dickerson.

Giocare un incontro è semplice, ma le numerose opzioni a disposizione rendono il giocarlo bene complesso quanto risolvere un puzzle da 500 pezzi. Per decidere la vostra tattica in un particolare down basta comporre i due numeri che la identificano - se parole come "cross pattern", "bootleg", "drag" e "trap" non hanno misteri per voi siete quasi a cavallo, e se riuscite anche a stabilire qual'è il miglior running back della vostra formazione, chi è il miglior ricevitore e quali uomini rappresentano i punti deboli della formazione avversaria, le cose diventeranno molto più facili da gestire. Ogni tattica è illustrata da una scheda con informazioni offensive e difensive che aiutano, sebbene utilizzi un linguaggio estremamente tecnico, a decidere vi conviene impiegare in una data situazione. La grafica aiuta a coinvolgere i giocatori.

Lo schermo di gioco: niente di particolarmente emozionante, ma la grafica è sufficiente.

NFL Pro Football è un grosso gioco di strategia sportiva che avrà un grande successo nelle case e negli uffici statunitensi. Per noi europei può rivelarsi un programma troppo impegnativo e lontano dai nostri interessi. I fan del football lo troveranno comunque ottimo.

Alan Dykes

Le opzioni includono le statistiche aggiornate delle squadre e un collegamento modem permette campionati fino a 28 "allenatori".

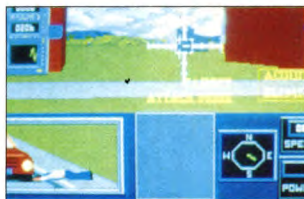
SPECIFICHE

■ Terminator ■ Bethesda Softworks/US Gold ■ (0332) 212255 ■ L29900

Terminator

Considerato uno dei migliori film di fantascienza mai realizzati, Terminator è stato il film che ha catapultato Arnold Schwarzenegger nell'olimpo delle mega-produzioni come Atto di Forza, i Gemelli ed il recente Terminator 2. L'hit dell'estate americana è diventato uno dei film di maggior successo della storia del cinema.

Società di software dell'importanza della Ocean e dell'Acclaim hanno versato fiumi di denaro per garantirsi la licenza sul film prima ancora che l'inchiostro della sceneggiatura si fosse asciugato. Vedendo l'opportunità di realizzare un buon successo commerciale, la Bethesda Software - già famosa per il suo Wayne Gretzky's Hockey - ha deciso che il primo film potesse essere trasformato in un buon titolo per PC, sfruttando in questo modo di riflesso il successo del secondo film.

Se non avete mai visto il film, Schwarzy interpreta il ruolo di un cyborg, una macchina omicida proveniente dal futuro. La missione di Arnie è uccidere Sarah Connor, una normale ragazza californiana destinata a diventare madre di un capo ribelle. Il figlio di Sarah invia uno dei suoi uomini indietro nel tempo perché protegga sua madre ed egli si rivelerà, alla fine del film, il responsabile del suo concepimento. Scherzi dei viaggi nel tempo. La trama, naturalmente, è solo una scusa per sciorinare una sequenza d'azione dietro l'altra. I film della serie Terminator sono in realtà la versione cinematografica degli sparatutto.

L'icona di status in basso a sinistra mostra brevi animazioni delle sequenze di combattimento che avvengono durante il gioco. Altre animazioni sono promesse in un disco di grafica che sarà pubblicato prossimamente.

In cerca di oggetti utili in un negozio di articoli sportivi. Anche nei videogiochi, come nei film, appaiono sempre più oggetti inseriti a scopo pubblicitario. Riuscite a scoprirlo?

HARDWARE CONFIGURAZIONE

Chi possiede un ... senza almeno una scheda EGA e un disco fisso non dovrà subire l'imbarazzo di caricare Terminator. Quelli meno fortunati avranno bisogno di circa 2.5Mb di preziosa memoria e un processore veloce.

Cosa c'è che non va, dunque, nel gioco? Beh, credo di poter affermare che questo progetto venne iniziato prima che ci fosse qualunque legame con Terminator. Mancano sia il ritmo che l'atmosfera del film. Invece di calarsi in situazioni specifiche del film, i giocatori possono scegliere se indossare i panni di Terminator o del soldato buono ed iniziano ad aggirarsi per una poco convincente rappresentazione di Los Angeles vista in prima persona alla ricerca di Sarah.

Quando si sale su un veicolo, il pannello "camminata" viene sostituito da un volante ed altri comandi. altri comandi. Dove sono finiti tutti i pedoni ora che potete stirarli?

L'idea di muoversi in una completa copia in 3D di Los Angeles è buona - entrare nei negozi, rubare autovetture, scambiare colpi di arma da fuoco con poliziotti e così via. Ma quanto rispecchia lo stile del film? Alla Bethesda Softworks sottolineano come la città sia stata perfettamente ricostruita, ma a chi importa? Questo titolo è rovinato da una mediocre implementazione. Ci sono alcuni personaggi tristissimi che popolano le strade della metropoli: zombie in 3D simili a omini fatti di Lego che non si accorgono di voi nemmeno se ci passate attraverso! Mi chiedo quando la giocabilità di questi giochi in "Realtà Virtuale" riuscirà ad essere dello stesso livello delle idee.

PC review 1

Terminator probabilmente venderà bene, ma solo grazie ai meriti del film originale. Non riesco ad immaginarmi un fan di Arnie (o un semplice ammiratore del film) comprare questo gioco dopo averlo provato. Gli unici meritevoli di essere terminati sono coloro che hanno trasformato un potenziale hit in un fiasco. Alla larga, alla larga.

RIK HAYNES

La Bethesda Softworks dichiara che non ci sono regole predeterminate in Terminator: solo realtà virtuale.

Quante macchine sono state distrutte? E quante persone? Queste importanti informazioni vi verranno fornite in questa schermata.

Incorpora suoni digitalizzati Realsound e supporta la Soundblaster. La grafica VGA ricorda in modo sospetto quella EGA.

SPECIFICHE

3½ ✔	5¼ ✔	Ad Lib ✔	Roland ✖
CGA ✖	EGA ✔	VGA ✖	Tandy ✖
Hercules ✖	Mouse ✖	Tastiera ✔	Joystick ✖

QUIZ

Pensi di essere un esperto di giochi per PC?
Dimostralo rispondendo a questo quiz - non ci sono né premi, né lodi - e datti un punteggio confrontando le risposte in fondo alla pagina.

1. Qual é il nome del creatore di Larry Laffer?

2. Chi sono:
Guybrush Threepwood?
Jake ed Elwood?
Lord British?

3. Qual è il gioco della Electronic Arts con vulcani, alluvioni e manna?

4. Indica il nome di questi giochi
1)

2)

3)

5. Chi ha pubblicato dei giochi basati sui seguenti film:
a) Dick Tracy?
b) Batman?
c) Days of Thunder?

6. Chi ha creato i seguenti sistemi di gioco ?
a) SCI
b) Cinematique
c) Virtual Theatre
d) Magnetic Windows
...e indica, per ciascuno, un gioco che ne fa uso

7. Che cosa significano i seguenti acronimi?
a) MS-DOS
b) CD-I
c) I/O

8. Quali tra le seguenti missioni NON figurano in Gunship 2000?
a) Golfo Persico
b) Vietnam
c) Europa Centrale

9. Quanti sono gli "episodi" di
a) Back to the Future?
b) Leisure Suit Larry?
c) Indiana Jones?
d) Ultima?

10. Che cosa accomuna questi giochi?
a) Sorcerer's Appliance?
b) Hitchhiker's Guide to the Galaxy?
c) Planetfall?

11. Quale tra questi é l'intruso?
a) Sim City
b) SimEarth
c) Simulmondo
d) SimAnt

12. Indica il nome di tre giochi di calcio per PC.

13. Quale tra queste non é una società americana?
a) Origin
b) Legend
c) US Gold

14. Chi ha scritto 'Nam: 1965-1975', e quale gioco strategico ha scritto in precedenza?

RISPOSTE
1) Al Lowe 2) L'aspirante pirata di The Secret of Monkey Island, i Blues Brothers, il creatore/star della serie Ultima 3) Populous 4) Drakkhen, Maniac Mansion, TV Sports Basketball 5) Disney, Ocean, Mindscape 6) Sierra - Larry V, King's Quest V, Delphine: Future Wars; Revolution Software: Lure of the Temptress; Magnetic Scrolls/Virgin: Wonderland, Magnetic Scrolls Collection 1 7) Microsoft Disk Operating System, Compact Disk Interactive, Input/Output 8) Vietnam 9) 3, 4, 4, 6 10) Sono stati scritti tutti da Steve Meretzky 11) Simulmondo - gli altri sono titoli di giochi 12) Kick Off II, World Cup '90, International Soccer Challenge 13) US Gold 14) Matthew Stibbe, Imperium

EYE OF THE

Questa è la sezione dei tips, cioè dei consigli. Questo mese troverete le soluzioni di Eye of the Beholder e Heart of China, più un mucchio di trucchi vari.

Ecco qua per tutti gli avventurieri in pannela guida completa a questo stupendo GdR.

COMBATTIMENTI

Durante il gioco dovrete fare a fettine una serie interminabile di mostri, per cui é consigliabile essere preparati e sapere come farlo. Eccovi alcune indicazioni generali.

1. Usate i primi livelli per fare un po' di praticai. Allenatevi sia nel combattimento ravvicinato che in

GUIDA AI LIVELLI 1-5

LIVELLO 1

Nessuna problema in questo livello. All'inizio, non dimenticate di prendere le ossa e gli spadini per le serrature. Anche i sassi sono molto utili. Qui non c'é bisogno di usare alcun incantesimo. C'è una stanza segreta dove nella parete c'é un mattone luminoso che bisogna far scattare. All'interno c'é una freccia +2.

LIVELLO 2

In questo livello bisogna forzare molte porte incastrate per aprirle. Attenzione alle pareti illusorie. Se c'è un chierico nel vostro gruppo può diventare 'immortale' così non vi toccheranno finchè non ci andrete contro. Non usate i R.A.T.S. a meno che non vogliate perdere l'orientamento. Inserite le spade corte in tutte le fessure che trovate e otterrete lo speciale bonus del livello (un sacco di punti-esperienza e di cibo). Nel trasportatore, premete il pulsante una sola volta per accedere alla stanza delle correzioni (dove troverete un sacco di scheletri da uccidere e un arco) e premetelo due volte per accedere a un'altra sezione piena di zombi e contenente la chiave di fine livello.

Level 4

Upper Level
Dwarven Ruins

KEY

Wall
Hall
Door
Stairs up
Stairs down
Illusionary or moveable wall

LIVELLO 3

Questo livello é piuttosto difficoltoso se paragonato a quelli precedenti. Il messaggio "You feel dizzy" significa che quando mettete piede su quella mattonella girerete su voi stessi ritrovandovi a guardare nella direzione dalla quale siete venuti. Nella stanza con tre serratura sulla parete inserite la chiave solo in quella in mezzo. Apparirà un pulsante. Premetelo e apparirà una stanza segreta. Qualsiasi cosa fate non cadete nei pozzi -oltre a danneggiare i membri del vostro gruppo, verrete trasportati nella sezione infestata dai ragni del livello 4, il che non é affatto piacevole. Prendete tutte le gemme che trovate. Inserite le gemme blu negli occhi sulle pareti (osservate la bussola). Quando le avete inserite tutte e quattro avrete aperto la strada per il livello 4. Estraete tutte le gemme dagli occhi per lo speciale bonus speciale del livello. Prima di scendere, andate alla prima

quello a lungo raggio. Se uno o più dei vostri personaggi muore nei primi due livelli, dovete seriamente migliorare le vostre abilità nei combattimenti.

2.Non sprecate gli incantesimi con creature come i kobold, le sanguisughe, gli scheletri, gli zombie e i kuo-toa. E' molto facile annientarli con le armi bianche.

3.Quando raggiungerete i livelli successivi, incontrerete ragni giganti e mantidi da combattimento. Per quanto possibile evitate lo scontro. I ragni possono facilmente avvelenare i membri delgruppo mentre le mantidi possono paralizzarli. Quando un personaggio viene avvelenato dovrete dargli una pozione o lanciare un incantesimo.

porta con vicino un portagioie e inserite una gemma rossa nel foro. Accederete a una stanza piena di oggetti (frecce, pozioni di velocità e la gemma rossa). Salvate prima di scendere una qualsiasi delle scale che portano al livello 4.

LIVELLO 4

Trovate lo gnomo ferito. Curatelo e mettetelo in condizione di unirsi al gruppo (é un combattente di livello 5). Se avete scelto il gruppo raccomandato nella pagina seguente, mettetelo in prima fila al posto del chierico. E' meglio salvare il gioco prima di aprire qualsiasi porta nel caso ci siano ragni dall'altra parte. Se trovate una statua sulla parete con una mano fatela scattare perché in realtà è una Leva. Tirate tutte le catene che trovate. Nella stanza con le iscrizioni e le tre porte, assicuratevi che quelle laterali siano chiuse prima di entrare in quella centrale - troverete una Scure (ascia+3). Cercate le pozioni anti-avvelenamento perchè vi serviranno! Fate attenzione a non farvi chiudere fuori dal mondo degli gnomi perchè le porte si chiudono permanentemente e dovrete uccidere molti ragni per riuscire a rientrare. In questo livello c'é un portale che é attivato dal medaglione di pietra che gli gnomi vi daranno al livello 5. Questo portale conduce al livello 7.

LIVELLO 5

Questo livello è per lo più simile al livello 4. Non ci sono tanti mostri come nei livelli precedenti, ma ci sono molti rompicapi da risolvere. Andate a sbattere contro le pareti per scoprire le numerose stanze segrete. La sezione col pozzo necessita un bel po' di allenamemto per portarla a termine. La stanza piena di R.A.T.S. é un vero incubo, ma prima o poi dovreste farcela. Evitate di prendere fionde o asce in questa sezione perché sono maledette. In questo livello è molto importante fare attenzione a quello che gli gnomi hanno da dirvi e acconsentire di aiutarli. Prendete con voi il personaggio che vi assegnano, ma prendete le sue armi e abbandonatele prima di andare dal chierico. Chiedetegli di resuscitare Anya (guerriero umano) o Todd Uphill (chierico halfling). Qualsiasi cosa facciate, non attaccate lo gnomo che vi sbarra la strada o verrete attaccati.

Level 5 Dwarven Ruins and Camp

KEY: Wall, Hall, Door, Stairs up, Stairs down, Illusionary or moveable wall

I numeri si riferiscono agli oggetti. Altri dettagli il mese prossimo.

HEART

SCELTA DEI PERSONAGGI

In generale è bene avere due chierici, un mago, un ladro ed un guerriero. Dovreste anche avere uno gnomo nel gruppo poiché può decifrare tutte le rune sulle pareti, mentre è essenziale che ci sia anche un ladro poiché può aprire quasi tutte le serrature quando ci si ritrova a corto di chiavi. I paladini sono invece sconsigliati perché hanno bisogno di MOLTA esperienza prima di poter usare la magia, e anche quando hanno molta esperienza la gamma dei loro incantesimi è piuttosto limitata. Nel livello 9 c'è un paladino che potete resuscitare.

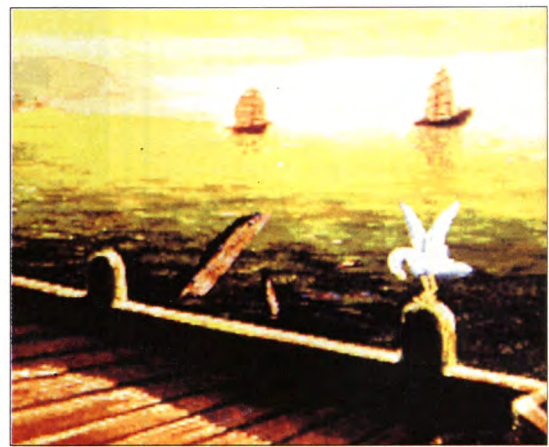
E' meglio avere personaggi di classe singola anziché multipla perché i primi acquistano esperienza piú rapidamente, il che viene particolarnente comodo con i chierici ed i maghi dato che gli incantesimi di alto livello sono molto utili. Ricordate inoltre di usare le opzioni di modifica per portare al massimo le caratteristiche.

GRUPPO RACCOMANDATO:
Dwarf Fighter Dwarf Cleric
Gnome Cleric/Thief Human Mage

Se pensate di cavarvela ugualmente, potete anche non preoccuparvi di avere un guerriero nei primi tre livelli (lasciate che si aggreghino strada facendo - un guerriero nano si aggregherà all'inizio del livello 4, un altro guerriero nano quando incontrerete i nani al livello 5, e Anya, il guerriero umano, quando incontrerete gli gnomi sempre al livello 5). Cosí facendo potrete mettere un ladro gnomo e un nano chierico in testa al gruppo e un altro nano chierico e un mago umano di

CONSIGLI GENERALI SUL GIOCO

1. PRENDETE DI TUTTO! Qualsiasi pezzetto di cibo abbandonato dai mostri, qualsiasi arma che riuscirete a trovare.
2. Raccogliete anche ogni osso che trovate, poiché al livello 5 un chierico nano vi proporrà di resuscitare qualsiasi personaggio morto abbiate appresso. Accettate qualsiasi nuovo personaggio che voglia unirsi al gruppo: se risulteranno inutili, potrete sempre rubargli le armi ed abbandonarli.
3. Quando un ladro cerca di forzare una serratura cambiate di continuo i grimaldelli, altrimenti si romperanno. Se non riuscite a forzare la serratura, allontanatevi per un pò, ritornate e tentate di nuovo.
4. I livelli da 1 a 3 sono pieni di stanze segrete che non figurano sulle mappe; a questi ed altri livelli, dovrete andare a sbattere contro le pareti o cercare di forzare qualsiasi pietra più chiara delle altre.
5. Tenete sempre d'occhio la bussola, poiché durante il gioco le direzioni cambiano continuamente, per esempio, nel livello 2, nell'area al di là della porta di destra.
6. Consigliamo anche di farsi una mappa di ogni livello, segnando su di essa la posizione dei vari mostri e dei tesori.
7. Se trovate la pergamena di un mago, trascrivetela immediatamente se vi è possibile, questo vi eviterà di usarla erroneamente e conseguentemente di perderla per sempre.
8. Se uno dei vostri personaggi dovesse morire, non è poi la fine del mondo. Potrete farlo resuscitare dal chierico dei nani, se questi è abbastanza potente, oppure da uno dei vostri chierici con abbastanza esperienza da lanciare un incantesimo. Se uno dei vostri chierici muore, avrete veramente di che preoccuparvi..
9..La cosa piú importante che possiate fare è SALVARE il gioco! Fatelo ogni volta che riuscite a in qualche nuova impresa e vi risparmierete un sacco di frustrazioni.

Heart of China vanta una grafica tra le migliori viste finora su PC. In questo numero riportiamo una "para-soluzione" della prima metà del gioco - il seguito al prossimo numero. Questi consigli NON vi dicono esattamente cosa dovete fare per risolvere il gioco, ma piuttosto cercano di mettervi sulla strada giusta, permettendovi di scoprire le da voi quello che dovrete fare per arrivare alla fine del gioco. Alcune delle frasi migliori del gioco vengono fuori solo se si dice la cosa sbagliata al prompt. Se volete risparmiarvi qualunque tipo di frustrazione, ricordatevi di salvare il gioco a intervalli regolari e prima di prendere qualsiasi decisione importante. Heart of China è un gran bel gioco, quindi godetevi lo scenario mentre lo giocate.

LA PARTENZA DA HONG KONG

La prima parte del gioco è descritta nel manuale fornito dalla Dynamix. Arrivati all'aeroporto fate il finto tonto con il doganiere e fatelo sbagliare usando la tattica di rispondere: "Sì no sì no sì no no sì"!

NEL CUORE DELLA CINA

Prendete la corda dall'aereo e uscite fuori. Vedrete una mucca ed un contadino nei campi. Lasciate che Chi gli parli e lo convinca a farsi dare i suoi abiti. Se volete farvi una risata potete sparare alla mucca, ma è meglio mettergli la corda al collo e lasciarla a Chi.

Andate alla fortezza ed osservate i contandini che entrano, poi fate entrare Chi nello stesso modo. Una volta entrati liberate la mucca ed indossate il cappuccio da Ninja. Esplorate la fortezza ma non provocate le guardie. Prendete la chiave appesa nella guardiola. Entrate nel palazzo principale ed andate al piano di sopra nella stanza principale. Ascoltate quel che vi si dice prima di andar via. Ritornate da basso ed entrate nella sala da pranzo. Prendete la bottiglia di vino e dirigetevi verso la cucina, dove darete il vino al cane del cuoco ed aspetterete che si addormenti. Andate nella camera da letto del cuoco ed entrate nella porta in fondo, lí troverete Kate. Rassicuratela che presto sarà in salvo e ritornate nel cortile.

Andate all'angolo opposto del cortile e tirate la corda oltre il muro a Lucky che è in attesa. Quando egli avrà scavalcato il muro tornate al palazzo attraverso la guardiola cosí da evitare le guardie. Una volta dentro, attendete che le guardie si allontanino dal balcone ed entrate nella sala da pranzo, dove facendo cadere una lampada farete divampare un incendio. Ritornate, attraverso la cucina, nella sala in cui Kate è prigioniera e mentre Lucky spara ai serpenti prendete in braccio Kate e svignatevela attraverso la finestra in fondo alla sala, usando la corda della tenda per calarvi giú dalla finestra.

Andate ai capannoni dei carri armati mentre Lucky si procura la chiave da Chi e fate partire il carrarmato inserendo la chiave. Premete il pulsante giusto e fuggite. La sequenza arcade che segue è opzionale ma divertente: salvate il gioco prima di giocarla.

La seconda parte della soluzione verrà pubblicata nel prossimo numero, quindi per il momento cavatevela da soli!

Chi ha il terrore di volare. Considerato che il pilota è Lucky non c'è da stupirsi. Assicuratevi di aver salvato il gioco prima di atterrare, perché scegliere il posto giusto per l'atterraggio potrebbe essere un problema!

IN BREVE

XENON II MEGABLAST

Appena caricato il gioco, appare lo schermo delle opzioni. Non cambiate nulla, ma premete il tasto F7. Una volta che state giocando, premete il tasto I per avere energia infinita. Nell'ultimo livello avrete bisogno dello sparo laterale.

BALLYHOO

Ballyhoo è un vecchio ma buon gioco della Infocom sul circo. Dovete dare la tavoletta di granola, che troverete chiedendo a Rimshaw di ipnotizzarvi, alla grassona. Andate al cancello girevole, slegate il pallone, inalate l'elio, salutate

Harry e passate attraverso il cancello, quindi premete il pallino blu o rosa sul biglietto. Schioccate la frusta davanti al leone per tre volte, aprite la grata e sollevate il piedistallo. Per spostare il compensato, prendete la maschera del clown, indossatela appena fuori dalla roulotte del clown, bussate alla porta ed entrate. La scimmia va matta per il lecca lecca allla banana.

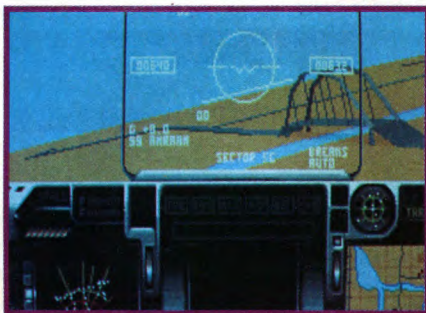
PUZZNIC

Ecco qua i codici per i seguenti livelli:
LIVELLO 50: PASS WORD
LIVELLO 55: RIMA SITA
LIVELLO 59: AKIM ASHI
LIVELLO 60: TEAR IGAT

ULTIMA V

Potete combattere per il denaro, ma non rubaye il cibo perchè lo si può comprare a Moonglow. Guardate negli appartamenti di Lord British se volete trovare il tappeto volante. A Yew, chiedete la parola d'ordine della resistenza al proprietario delle "Arms of Justice'. In ogni città troverete qualcuno che conosce la parola d'ordine per accedere ai dungeon. Per completare il gioco dovete ottenere un arnese da Empath Abbey per scalare le montagne.

ELITE PLUS

Quando raggiungete la condizione DEADLY e vi viene offerto un "Tribble" per 5000 crediti, non comperatelo! Continuerà a riprodursi fino a impadronirsi della vostra astronave. Il solo modo di liberarsene é quello di portarsi

nei pressi di un sole e avvicinarsi il più possibile finchè suona l'allarme - a quel punto i fastidiosi Tribble verranno eliminati.

F29 RETALIATOR

Ecco un trucco per facilitarvi il volo contro i carri armati. Prendete tre CSW e sei Mavericks. Coi CSW potrete bombardare la zona a tappeto (sono abbastanza intelligenti da evitare di colpire i vostri carri armati), mentre coi Mavericks potrete colpire i mezzi nemici rimasti ancora intatti.

GOLDEN AXE

Nello schermo di selezione dei personaggi premete i tasti 1-8 della tastiera (NON quelli del tastierino numerico) per sceglierelil livvello da cuicominciare. Questo trucco funziona sia nel modo Arcade e che Duel.

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

Ecco dei suggerimenti per questo gioco di ruolo della SSI. Per ottenere turni illimitati, muovete il vostro personaggio nelle vicinanze del mostro e premete q (per quick, veloce). Come il personaggio colpisce il mostro, premete la barra spaziatrice. Riapparirà il menu di attacco, permettendovi di sferrare un altro attacco - continuate cosi fino alla sua dipartita. Questo trucco accelera notevolmente le cose. Sempre durante il combattimento, premete Alt-X durante il turno di un mostro o durante il turno di un personaggio controllato dal computer e i mostri dovrebbero svanire! In basso dovrebbero apparire le parole 'The Gods intervene" (intervento divino) e sarà la fine del combattimento. Otterrete ugualmente tutti i punti-esperienza e i tesori (Ah, se funzionasse nella vita reale!).

AIUTO!AIUTO!AIUTO!AIUTO!AIUTO!

THE PAWN

Roger Stout di Seaford (Gran Bretagna), ci ha scritto perché ha bisogno di aiuto. Non riesce a superare il drago, la stanza tappezzata di carta o la

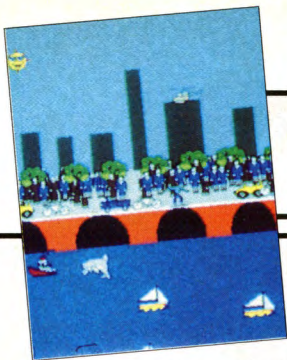
porta bianca. Se qualcuno conosce la risposta a questi problemi ci scriva.

FIGHTER BOMBER

Michel Delon di Auxerre (Francia) ha dei problemi con il rifornimento di carburante. Le sole informazioni che è riuscito a trovare erano in una vecchia rivista per C64 (!!), ma le velocità suggerite non vanno bene per il PC. C'é nessuno che lo può aiutare?

POLICE QUEST I

Chi può aiutare Tiny Sabdhu di Bedfont (Gran Bretagna)? Questo é il problema: dopo che Laura ha spiegato che Sweet Cheeks é in carcere, e dopo averne parlato con il tenente Morgan, questi (cioè Morgan, se non abbiamo interpretato male) si dirige verso il carcere. Sweet Cheeks lo bacia ma egli non sa come farla uscire di prigione. C'è qualcuno che lo sa?

Non perdete il prossimo numero di PC Review: troverete la seconda parte della soluzione di Heart of China, e molte altre sorprese.

■ **Broderbund/Electronic Arts**

Kid Pix

Dopo aver giocato per anni con il Deluxe Paint, ora gli adulti si trovano a dover dividere il divertimento con i propri figli. Dove andremo a finire? Saremo costretti a far GIOCARE i nostri figli col nostro PC? Quando mai! Era ora che le case di software si accorgessero che esistono anche i bambini, ed è proprio a loro che è destinato questo programma.

Una scena pastorale

Il software educativo non gode certo di una buona fama. In genere è così tremendo che neppure il bambino piú ben disposto riesce a "giocarci" divertendosi allo stesso tempo. Kid Pix è nato dal desiderio del programmatore Craig Hickman di creare un programma di grafica adatto al suo bambino di tre anni, che trovava difficile usare programmi come Dpaint. Per facilitarne l'uso anche ai più piccoli, Kid Pix utilizza uno modo "Small Kids" che, su richiesta, nasconde le varie opzioni.

Ciò nonostante quasi tutte le funzioni piú comuni dei principali programmi di grafica sono presenti in KP, compresi i comandi di fill, zoom, cut e paste che permettono la creazione di pennelli custom per colorare immagini già disegnate. Sono disponibili decine di "stampini" (pronti per l'uso) a forma di camion, treni, casette, facce e orsacchiotti (i miei preferiti). Sono comunque le funzioni innovative di Kid Pix a renderlo in grado di stimolare fortemente l'immaginazione dei bambini. I pennelli riproducono anche l'effetto di una penna che perde o di un caleidoscopio, il quale riesce a trasformare qualunque scarabocchio in opere d'arte che farebbero invidia persino a Picasso (beh, quasi).

Il mio capolavoro: "L'attacco degli orsacchiotti assassini"

Il manuale non è proprio accessibile ai più piccoli, ma il programma presuppone l'interazione e la supervisione da parte degli adulti. Non è difficile immaginarsi i bambini che scacciano i genitori invadenti, i quali vengono talmente coinvolti dal programma fino a dimenticare che sono intervenuti solo come istruttori. Secondo la mia esimia direttrice, Kid Pix è adatto sia ai bambini che agli adulti ma, benché sia un'eccellente versione ridotta dei programmi di grafica, se fossero gli adulti ad usarlo come fase intermedia prima dell'acquisto di un programma piú flessibile, sarebbe un lusso un po' troppo costoso.

I bambini apprendono a un ritmo sorprendente, e KP dà loro la possibilità di sviluppare la loro creatività, sia che abbiano quattro o dodici anni, mentre non si può dire altrettanto di molti altri giochi e giocattoli. La Broderbund ha inventato un meraviglioso strumento per i più piccoli, che dovrebbe essere assolutamente incluso nella lista dei regali di Natale. E se c'è giustizia al mondo dovrebbe vendere come il pane.

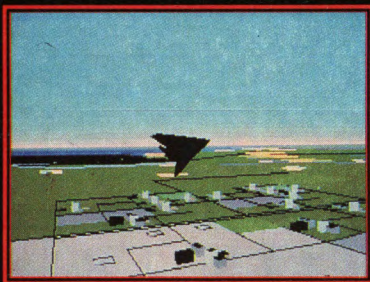
Bastano un mouse e una scheda EGA per far girare Kid Pix. Anche se sarebbe divertente avere una scheda sonora, non è essenziale.

La Simulazione U

La MicroProse Software ha realizzato l'impossibile - ha portato il classico simulatore di volo F-19 a nuove altezze con il caccia F-117A Stealth 2.0, la simulazione definitiva del jet più antiradar d'America.

I potenziamenti grafici del F-117A sono tra i più avanzati presenti sul mercato. I miglioramenti comprendono un nuovo e più realistico abitacolo e grafica di volo, oltre ad un'opzione di replay che permette ai piloti di rivedere le manovre di volo più brillanti.

Una spettacolare visione grafica notturna con speciali caratteristiche notturno di HUD, esplosioni sprite e fumo aggiunto alle esplosioni delle bombe a grappolo, intensificano il piacere visuale del F-117A. La grafica VGA dispone anche di orizzonti graduati, di panorami terrestri e marini.

Vola in ognuno dei nove mondi, compresi alcuni precedentemente ignoti alla MicroProse - Cuba, Corea del Nord e Iraq - e a versioni migliorate di quelli esistenti negli originali F-19 Stealth e F-15 Strike Eagle. Potrai perfino caricare mondi futuri.

I più esperti piloti da computer verranno impegnati da un migliorato sistema di generazione di missione e dall'intelligenza artificiale del nemico vero. F-117A fornisce anche l'opzione di pilotare il vero bombardiere antiradar della Lockeed o il caccia Stealth della MicroProse in missioni all'inyerno del territorio nemico.

Illustrati sono i fotogrammi IBM

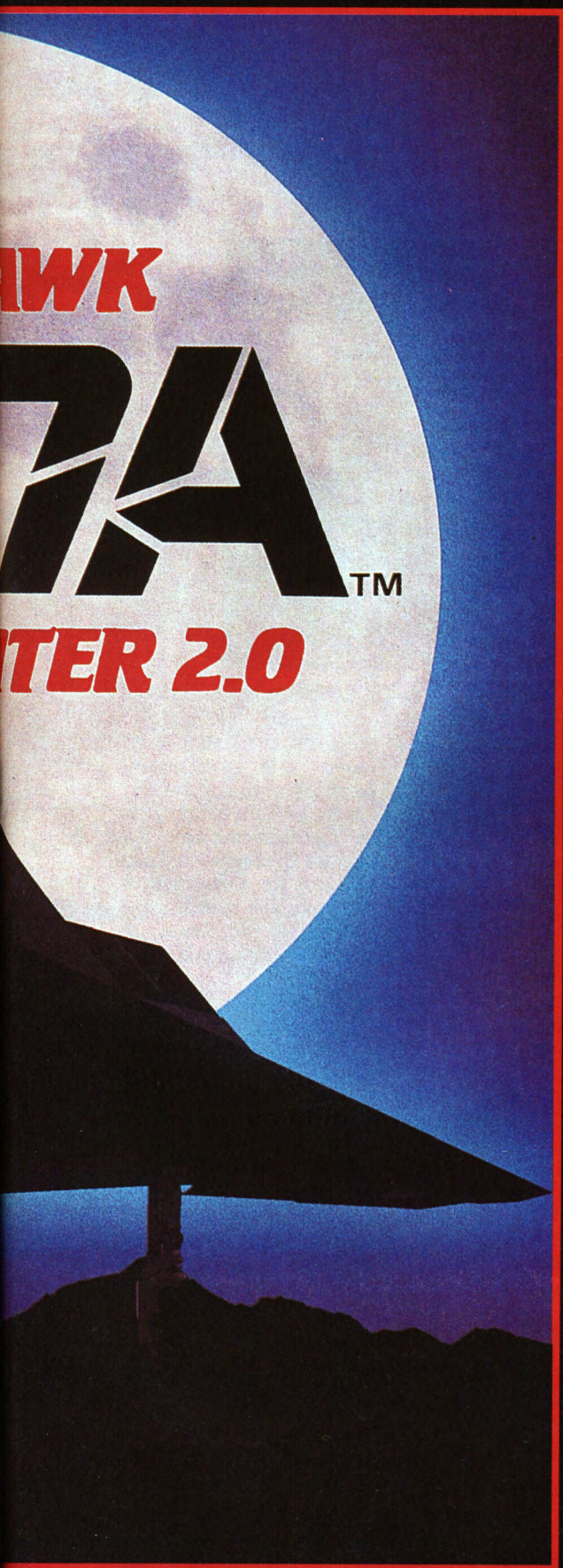
NIGHT
F-11
STEALTH FI

Rintracciabile istantaneamente p

tima del Jet Antiradar americano

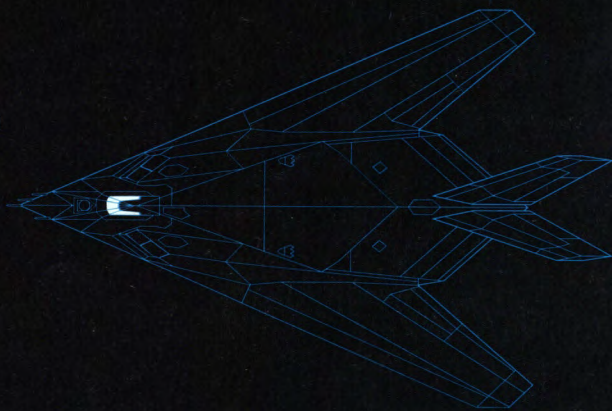
AWK

7A™

ITER 2.0

Bagdad, 17 gennaio 1991 - L'oscurità immobile dell'alba viene improvvisamente rotta dai bagliori e dal rombo di esplosioni. Le batterie antiaeree irachene prendono a sparare all'impazzata verso il cielo, senza sapere dove si trova il bersaglio. L'operazione Tempesta nel Deserto è incominciata.

Entro pochi brevi istanti, le postazioni di preallarme irachene, i centri di controlli e i collegamenti delle comunicazioni vennero distrutte da attaccanti invisibili. Questi - gli F-117A Stealth - erano passati attraverso miglia di spazio aereo munitissimo senza essere scoperti, colpendo i bersagli con tempismo ed estrema precisione. Quasi istantaneamente, il comando di difesa aerea iracheno, si era trovato ad essere sordo, cieco e confuso.

Nel primo giorno, gli F-117A - che erano solo il due e mezzo percento delle forze aeree della coalizione - fecero un bottino del 31 percento dei bersagli iracheni colpiti. L'impatto di queste incursioni, assicurò la supremazia aerea alle forze alleate permettendo loro di colpire impunemente dovunque in Iraq e in Kuwait. La tecnologia Stealth era diventata pubblica. Il F-117A era arrivato.

Con il F-117A, il re delle simulazioni passa nuove frontiere.

sso tutti i buoni rivenditori di software per IBM PC Compatibili

■ Lettore CD-ROM Philips CM50 ■ Prezzo: L.

IL NUOVO PHILIPS CM50

Progettato per essere usato sia con un desktop che con un computer portatile, il CM50, insieme al NEC portatile, è uno dei lettori CD-ROM piú compatti disponibili oggi sul mercato. E' anche leggero. La Philips afferma che con i suoi 0,85 Kg è il drive piú leggero sul mercato, rendendone facile il trasporto; comunque cercare di far stare un laptop e il drive in una normale valigetta potrebbe essere un problema.

Uno dei motivi per cui è cosí leggero è che non è dotato di alimentazione propria, ma è alimentato dal computer a cui è collegato. Se viene usato con un laptop alimentato a batterie, però, l'aggiunta del lettore limita ovviamente la durata delle batterie. La Philips ha cercato di minimizzare l'impatto del drive sulle batterie limitandone al massimo il consumo, ma resta il fatto che inevitabilmente riduce l'autonomia del computer portatile.

Il nuovo Philips CM50 potrebbe essere la soluzione migliore per chiunque abbia deciso di acquistare un lettore CD-ROM.

La cosa veramente straordinaria di questo lettore è che funziona senza "caddy". Chi di voi gioca a golf probabilmente considera il caddy indispensabile. Ma coloro che hanno avuto a che fare con un caddy per CD-ROM sapranno che è la custodia dentro la quale bisogna mettere il CD-ROM prima di inserirlo nel lettore (che spesso si dimentica da quzlche parte o non si trova mai quando serve).

Vorrei sapere chi è stato il genio che l'ha ideato e perché? Resta il fatto che quasi tutti i lettori CD-ROM lo usano, mentre i normali CD-Audio ne fanno volentieri a meno.

La Philips, con la sua nuova gamma di lettori - di cui fa parte il CM50 - annunciata sei mesi fa, è stata una delle prime a cambiare si-stema. Anche altre aziende si stanno svegliando - in specifico Tandy e Victor - producendo macchine con drive che operano senza "caddy".

L'nstallazione del lettore è facilissima. É munito di adattatore SCSI, ed è disponibile in una vasta gamma di formati per i bus standard XT, ISA e MCA. Prima di utilizzarlo è inoltre necessario installare le estensioni CD-ROM della Microsoft per DOS, che vengono fornite con il lettore.

Siccome la maggior parte dei prodotti per PC usano le estensioni Microsoft, tutti i programmi che ho provato hanno girato perfettaemente. La velocitá di accesso al disco di 176,4 Kb al secondo è superiore alla media, ma è comunque piú lenta di quella di un normale hard disk.

Inoltre lo si può usare per ascoltare i CD audio, una possibilità che non salta subito all'occhio visto che il CM50 non ha sul frontale i soliti tasti "play", "program" o "random". Ma se si seleziona sul PC questa opzione, sul video apparirá la rappresentazione grafica del pannello di controllo di un lettore CD audio. Biso-gnerà avere il computer collegato all'impianto stereo, ma si possono inserire i CD nel drive e selezionare i comandi dallo schermo.

Requisiti operativi: Compatibile con PC XT o AT, hard disk e slot di espansione.

SUPREMACY SPEEDBALL 2
PRINCE OF PERSIA XENON 2
INTERPHASE NIGHTSHIFT LHX ATTACK CHOPPER TA
F 29 RETALIATOR JET FIGHTER 2 MIG–29 FULCRUM RO
RED BARON F117A

KNIGHTS OF THE SKY
CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT TEAM YANKEE
COMMAND HQ SPOT ULTIMA VI
MARTIAN DREAMS RIC... ANGEROUS 2
TUNNELS AND TR... ORPORATION
BARD'S TALE 2 ... OF
THE ... PRO TENNIS TOUR 2

PC review 100 CLASSICS

Quale modo migliore di iniziare le pubblicazioni della nostra rivista se non pubblicando la guida definitiva al meglio del divertimento su PC passato e presente?
Questo articolo dovrebbe finalmente dimostrare una volta per tutte che il PC non è solo una macchina per affaristi. Abbiamo riflettuto a lungo sul numero di titoli da inserire: i primi 30 o i primi 50? Le discussioni sui titoli che avrebbero dovuto essere inseriti si sono trascinate a lungo in redazione e alla fine abbiamo deciso che nemmeno 50 era un numero sufficiente - semplicemente troppi titoli meritavano di essere inseriti. Così, eccovi il nostro articolo diviso in due parti: 50 titoli questo mese e 50 il mese prossimo.
Per alcuni veterani del PC molte delle nostre scelte saranno fonte di dibattito. Se siete nuovi del giro date una scorsa ai titoli presentati e sgranate gli occhi davanti a quanto vi siete persi negli ultimi anni.
Invece che stilare l'elenco in ordine di giudizio (cosa che inizia a causare fenomeni di catalessi intorno al numero 25) abbiamo classificato i giochi in base al ...nere. Metà dei giochi di ogni categoria viene presentata questo mese, l'altra metà il mese prossimo. In questo modo ...biamo equamente suddiviso tra i due articoli i giochi che hanno ottenuto le posizioni di classifica più alte invece che concentrarli in una sola puntata. Se siete particolarmente interessati ai GdR, per esempio, sarete in grado con una semplice occhiata di scoprire quali GdR riteniamo siano acquisti essenziali per un serio avventuriero. Il nome del primo in classifica, il gioco che noi della redazione riteniamo il miglior titolo per PC di tutti i tempi, sarà astutamente pubblicato nel prossimo numero, così che sarete obbligati a comprare anche quello se vorrete scoprite qual'è!
Scrivere questo articolo non è stato facile, ma un aspetto è stato particolarmente gratificante per tutti: vedere quanti buoni titoli per PC sono presenti sul mercato. Meglio ancora, è stata opinione generale che il PC è la macchina che più di ogni altra ha visto migliorare la qualità dei propri giochi nel corso degli anni. Chi può dirlo? L'anno prossimo potremmo trovarci a dovere stilare una nuova classifica.

Quali criteri abbiamo seguito?

Beh, abbiamo terminato la fase di discussione non appena sulla scena sono apparsi i pugni agitati sotto il naso. La prima decisione è stata di limitare la classifica a 100 titoli. Quindi abbiamo reclutato tutti i fan del PC che siamo riusciti a scovare e gli abbiamo chiesto di assegnare un voto da 1 a 100 ad ognuno di questi titoli. Abbiamo deciso di dare voti in centesimi per evitare troppe situazioni di parità in classifica. Ottenuti i risultati del mini-referendum, abbiamo messo alla prova le capacità del PC inserendo tutti i giudizi. Voti troppo alti e troppo bassi sono stati scartati affinché non influissero sulla media complessiva. Il titolo con la media più alta si è aggiudicato lo scettro e gli altri sono stati inseriti in classifica in ordine decrescente (nonostante anche l'ultimo arrivato - il numero 100 - sia un ottimo programma visto che, in primo luogo, era stato inserito nella lista originaria). Il vantaggio di operare in questo modo, piuttosto che sederci davanti a una birra e stilare la classifica a tavolino, è stato che quella che leggerete è un'autentica graduatoria di meriti che riflette le nostre opinioni collettive - nonostante molti sono stati sorpresi di trovare il gioco Y più in alto in classifica del gioco X e così via.

La vostra opinione

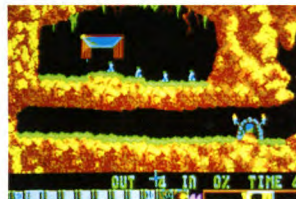
Se non siete d'accordo con noi, avete la possibilità di farcelo sapere. Questa potrà essere la Top 100 di PC Review, ma mai due menti giudicano nello stesso modo quando si tratta di valutare un gioco. Per questa ragione stiamo preparando una Top 50 dei lettori. Abbiamo ricevuto un gran numero di risposte già con il nostro appello sull'ultimo numero dell'edizione inglese della nostra rivista. Ora tocca a voi dire la vostra scrivendo su una cartolina postale o infilando in una busta la vostra personale Top 5 e spedendo il tutto alla nostra redazione. Il limite è il 31/12/91, mentre l'indirizzo è PC Review c/o Studio Vit via Aosta 2, 20155 MILANO. Pubblicheremo la Top 50 dei lettori in un prossimo numero della rivista.
Sarà interessante scoprire quanto le vostre opinioni si discostano dalle nostre. Senza voler influenzare la classifica dei lettori, possiamo anticipare che la nostra sorella inglese ha già scoperto che esiste effettivamente un titolo ultragratificato dal giudizio dei lettori. Qual è lo scoprirete nel prossimo numero.

Qual'è il miglior gioco per PC? Potrete trovare la risposta definitiva nella nostra guida non ai 10, nemmeno ai 50, bensì ai 100 migliori giochi di tutti i tempi per il computer più diffuso nel mondo. Nel compilarla abbiamo esaminato interminabili liste di giochi e scrutato le menti dei recensori per PC di tutta Europa per preparare una lista completa e controversa dei giochi più belli. Sia che abbiate solo recentemente scoperto il mondo ludico dell'MS-DOS, sia che siate già dei giocatori esperti, con una tale varietà di titoli disponibili talvolta è difficile fare una scelta - e a circa 60.000 lire alla volta un errore può costare caro. Con la nostra guida a portata di mano non avrete problemi a scegliere i giochi migliori. Ogni prodotto occupa una posizione nella classifica dei Top 100 e per comodità (e per aiutarvi a scegliere esattamente il genere di gioco che vi interessa) sono divisi in categorie specifiche. La suddivisione non è comunque così rigida - i titoli odierni sono così complessi che talvolta sono classificabili in più di una categoria. Diciamo che sono una guida generale per facilitare la ricerca. La selezione di questo mese comprende giochi d'azione, simulazioni, giochi di strategia e wargames, giochi di ruolo fantasy e la prima di un inserto in due parti sui giochi sportivi e di guida. Nel prossimo numero avremo un'altra Top 50 - avventure grafiche, azione/strategia, rompicapo più una sezione per i giochi inclassificabili. E giusto per tener alta la tensione abbiamo lasciato la proclamazione del miglior gioco per PC di tutti i tempi per il prossimo numero. Non perdetelo!

SOMMARIO

XENON 2

SPEEDBALL 2

SUPREMACY

LEMMINGS

BARD'S TALE 2

FERRARI FORMULA 1

EYE OF THE BEHOLDER

UN PC, TANTE CONFIGURAZIONI

Ogni possessore di PC è un individuo a sé e una recensione non è buona se il giocatore non riesce a capire se quel gioco girerà sul suo computer. Dopo tutto che cosa importa se il programma è ottimo in VGA quando voi avete una Hercules? Per fare in modo che possiate adattare la vostra macchina ai giochi abbiamo inserito le caratteristiche in ogni recensione. Basta semplicemente dare un'occhiata ai dati per farvi un'idea del produttore, prezzo, dischi, grafica, sonoro e della Configurazione Minima richiesta. A meno che specificato diversamente è necessario avere 512K di RAM.

1991 EMAP Images, Priory Court, 30-32 Farringdon Lane, London EC1R 3AU
Edizione italiana a cura: STUDIO VIT, via Aosta 2 - 201155 MILANO

Testo e fotografie: *Gordon Houghton & Kati Hamza*
Coordinatore artistico: *Gareth Jones*
Grafica aggiuntiva: *Allister Cordice*

GIOCHI

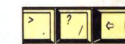
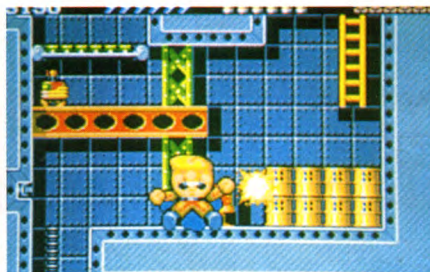
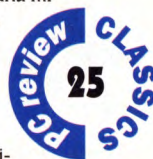
Tutti possono divertirsi con un gioco d'azione. Le istruzioni sono semplici, non ci sono menu da utilizzare e lo sforzo mentale è irrilevante. Sebbene molto popolari su altri computer, i giochi d'azione non sono mai stati considerati uno dei punti di forza del PC - forse a causa della sua reputazione di computer per persone "serie".

Ora però le cose cominciano a cambiare perché le software house si sono finalmente accorte che anche i possessori di PC amano i giochi con più muscoli che cervello.

Ma se state già pensando di fare incetta dei più recenti sparatutto eccovi un consiglio: molti giochi d'azione si basano su grafica "strana" e suono da far saltare i timpani e sono di solito molto rapidi.

Per poterli apprezzare fino in fondo è utile avere un computer veloce e un joystick: se avete anche una scheda sonora aggiuntiva il risultato è praticamente garantito.

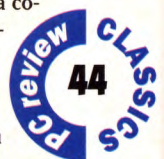
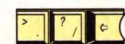
RICK DANGEROUS 2

Mirror Image, L19900
MEM: 512K, CGA. 16 MHz e joystick (molto) consigliati.

È BIONDO, BELLO ed è tornato. Dopo il successo della sua ultima missione per sconfiggere un gruppo di malvagi agenti nazisti, Rick Dangerous è pronto a gettarsi a capofitto in un'altra pericolosa avventura. In occasione del secondo capitolo dell'eccezionale gioco della Core Design il nostro eroe ha cambiato volto: invece di un vecchio cappello e di un vestito lacero alla Indiana Jones, Rick sfoggia un ciuffo sbarazzino e un piccolo fucile laser. Per quanto riguarda i magici ingredienti che hanno fatto di Rick Dangerous un grosso successo, sono ancora al loro posto. Rick affronta impavidamente scale, trappole, interruttori segreti e guardie telecomandate nel disperato tentativo di salvare il mondo dai diabolici piani del Fat Man. Un incredibile viaggio attraverso un'astronave, un mondo ghiacciato, una foresta e una miniera di fango radioattivo culmina nel palazzo orbitante del Fat Man in persona. Rick 2 ha colto nel segno: grafica curata, azione veloce e una giocabilità così avvincente da risultare pericolosa. Il miglior gioco di piattaforme sul PC.

PC review CLASSICS 25

IL DEBUTTO DELL'AZIONE

Verso la fine degli anni '70 fece la sua comparsa in alcuni bar il primo gioco d'azione. Disegnato da Nolan Bushnell, si trattava di un gioco monocromatico a due con una palla e una racchetta chiamato Pong (il nome Ping Pong era soggetto a copyright). Si dimostrò un enorme successo fin dal primo momento ed è considerato il progenitore di tutti i giochi elettronici odierni. Ma fu dopo l'arrivo dell'incredibile Space Invaders che l'industria dei giochi per computer cominciò a decollare. Inizialmente tutti i prodotti erano basati sull'azione. Tra i classici ricordiamo Frogger, Hunchback e Donkey Kong in cui la chiave del successo era data da una buona coordinazione occhio-mano e da riflessi pronti. All'inizio degli anni '80 la Software Projects pubblicò il famoso Manic Miner e, per la prima volta, introdusse i problemi nei giochi d'azione. In Manic Miner era necessario superare scale e piattaforme in una serie di livelli consecutivi ma in realtà fu il seguito, Jet Set Willy, che introdusse l'esplorazione nei giochi d'azione. Miner Willy, con un'intero palazzo di stanze da esplorare, diede origine al termine "arcade adventure". Ormai si poteva solo migliorare - come dimostra l'immensa varietà di giochi d'azione disponibili sul mercato dotati di grafica avanzata e suono sofisticato.

PRINCE OF PERSIA

PER PERFEZIONARE L'ANIMAZIONE in Prince of Persia il suo autore, Jordan Mechner di New York, ha digitalizzato meticolosamente alcune sequenze da un filmato girato appositamente dove suo fratello minore eseguiva tutte le azioni del gioco. E ne è valsa la pena - l'animazione del personaggio principale è incredibilmente realistica e lo candida come uno dei migliori giochi di piattaforme. Nei panni di un giovane avventuriero appena giunto alla corte del Sultano, il giocatore ha un'ora di tempo per esplorare il palazzo e salvare la principessa. In caso di fallimento sarà costretta a sposare il bieco Jaffar tradendo così il vostro amore ma se riuscirete nell'intento sarà vostra per sempre. Seguono sessanta minuti di corse, salti e duelli - a patto che si riesca ad evitare una morte prematura schivando soffitti che crollano, pavimenti che cedono, trappole e precipizi. L'impeccabile presentazione, dotata di numerose sequenze animate, completa un capolavoro tecnico che è giocabile anche in Hercules.

PC review CLASSICS 44

Mirror Image, L29900
MEM: 512K, CGA. 16 MHz e joystick consigliato.

XENON 2

TRADIZIONALMENTE GLI SPARATUTTO si vendono come caramelle per tutti i computer tranne che per il PC. Infatti, fino a poco tempo fa, l'opinione più diffusa era che il PC e i giochi d'azione non stessero bene insieme. Xenon 2 è l'eccezione che conferma la regola. La storia è irrilevante, l'importante è che si sta sorvolando uno stretto cunicolo, ci sono decine di alieni poco socievoli in giro, l'astronave è dotata di un solo cannone e ci sono solo un paio di strati di metallo rinforzato tra il giocatore e l'oscurità dello spazio. Occasionalmente compare uno strano canestro metallico - prendetelo. Dentro potrebbero esserci energia, armi o denaro e quest'ultimo è particolarmente utile per acquistare armi mortali al primo negozio intergalattico. Xenon 2 è un gioco oscuro, sinistro e incredibilmente difficile. Superare il primo livello e raggiungere l'astronave madre finale non è uno scherzo e se si riesce a sopravvivere fino al livello 5 è meglio sottoporsi ad un test antidoping. Per apprezzarne l'irresistibile azione frenetica è necessario avere un joystick, una VGA e un PC abbastanza veloce (almeno 16 MHz): se avete tutto questo oltre ai doverosi riflessi sovrumani, la strada verso il negozio vi sembrerà (quasi) uno scherzo.

PC review CLASSICS 80

Mirror Image, L19900
MEM: 512K, CGA. 16 MHz e joystick consigliati.

3½ ✓	5¼ ✓	Ad Lib ✗	Roland ✗
CGA ✓	EGA ✓	VGA ✓	Tandy ✓
Hercules ✓	mouse ✗	tastiera ✓	joystick ✓

INTERPHASE

CREATO DALL'ESPERTO in 3D Adrian Stephenson, Interphase sembra quasi una dimostrazione delle capacità grafiche della macchina - è molto facile dimenticarsi della missione da compiere e mettersi ad ammirare lo scenario. Ma c'è un lavoro da portare a termine... Chad, programmatore di realtà alternative disponibili commercialmente, scopre che uno dei suoi programmi contiene messaggi subliminali potenzialmente fatali. Nel disperato tentativo di mettere a posto le cose si unisce alla collega Kaf-E e l'azione si divide in due parti. Kaf-E entra nel mondo tridimensionale del DreamTrack mentre Chad la guida attraverso il computer. Insieme distruggono ostacoli, viaggiano attraverso tunnel con mura che tolgono energia ed evitano i sistemi di difesa della macchina in questo coinvolgente prodotto del filone cyberpunk. Uno strano gioco davvero molto giocabile.

Mirror Image, L19900
-MEM: 512K, CGA. raccomandati 16 Mhz e joystick

3½ ✓	5¼ ✓	Ad Lib ✗	Roland ✗
CGA ✓	EGA ✓	VGA ✓	Tandy ✓
Hercules ✓	mouse ✗	tastiera ✓	joystick ✓

PC review CLASSICS 41

SPARI DAL PASSATO

Sia che spari proiettili, lanci fiammate o polverizzi orde di alieni è uno sparatutto e deve la sua esistenza a un grande progenitore - l'unico e solo Space Invaders. Creato da un gruppo di psicologi giapponesi, secondo gli standard attuali, ciò che sconvolse i ragazzini di tutto il mondo era piuttosto primitivo - nessuno sfondo, nessuna arma extra, solo un gruppo di alieni e un cannoncino.
Anche solo così prese il mondo alla sprovvista. In seguito uscirono in rapida successione altri classici: Galaxians (alieni colorati, più sonoro e una grafica migliore per gli sfondi), Asteroids dell'Atari (grafica monocromatica ma controllo inerziale rivoluzionario) e Moon Cresta che introdusse le prime armi aggiuntive. Dal 1980 vennero tutti surclassati da Defender della Williams. Si trattava del primo gioco a incorporare l'elemento del salvataggio (salvare degli umanoidi) e il più veloce e rumoroso sparatutto a scorrimento orizzontale mai visto prima. Divenne rapidamente un culto e diede origine a numerosi cloni. Altri sparatutto si succedettero a ritmo serrato con l'introduzione - nell' 80 - di costosi giochi da bar dotati di grafica spettacolare (vedasi R-Type e R-Type 2) mentre le conversioni per computer diventavano sempre più complesse.
Il risultato è una tecnologia che può produrre giochi del livello di Xenon 2, dotati di musica (di rigore sin dai tempi di Frogger) e di sprite (personaggi grafici animati) grossi e colorati visti per la prima volta nel fantastico R-Type.

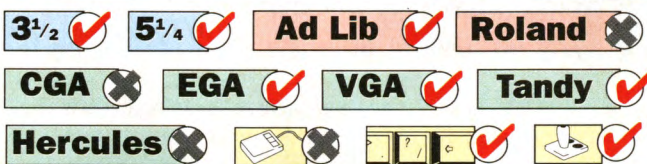
VIRUS

QUESTO FU UNO dei primi "spara-e-fuggi" in 3D in assoluto. Ancora oggi è divertente quanto la prima volta. Degli alieni stanno attaccando la nostra patria diffondendo un virus mortale. A meno che non si faccia un tentativo disperato per proteggere l'ambiente, il raccolto di quest'anno, per non parlare della vegetazione tutta, verrà totalmente distrutto. Sembra la trama di uno spara-e-fuggi e in effetti è proprio così - anche se non nel senso tradizionale del termine. Al comando di un velivolo da combattimento, il nostro compito è di distruggere le forze nemiche prima che il virus colori tutto di rosso. È l'insolita prospettiva, ideata da David Braben, l'autore del famosissimo Elite, che differenzia Virus dai più classici esempi del genere spara-e-fuggi. Virus ha una visuale 3D molto realistica e gran parte del divertimento consiste nel condurre con maestria il velivolo (all'inizio la guida risulta un po' strana) e affrontare i nemici in duelli aerei. C'è molta meno azione di quanta ce ne sia in uno spara-e-fuggi bidimensionale e Virus non regge il confronto con una seria simulazione di volo, ma non c'è niente che possa battere il divertimento che si prova a volare sopra questi paesaggi tridimensionali.

Mirror Image, L19900
-MEM: 512K, CGA. consigliati 16 Mhz e joystick

3½ ✓	5¼ ✓	Ad Lib ✗	Roland ✗
CGA ✓	EGA ✓	VGA ✓	Tandy ✓
Hercules ✓	mouse ✗	tastiera ✓	joystick ✓

PC review CLASSICS 76

Lucasfilm, L69900 -MEM: 512K, EGA. raccomandati 16 Mhz e joystick

NIGHT SHIFT

DI QUESTI TEMPI il nome Lucasfilm è generalmente associato alle avventure interattive e ai simulatori di volo piuttosto che ai giochi d'azione, ma la mancanza di precedenti non ha certo influenzato la qualità di Night Shift.

Il gioco narra le avventure di Fred e Fiona Fixit, due operai specializzati che si guadagnano da vivere lavorando in una sgangherata fabbrica di giocattoli.

Il loro compito è vigilare che la gigantesca macchina che produce, attraverso una serie di tubazioni, getti e nastri trasportatori, i piccoli pupazzi dei personaggi dei film Lucasfilm non si guasti. Purtroppo, la fabbrica lavora al risparmio e le cose si guastano spesso. È compito dei Fixit consiste nel correre avanti e indietro per la fabbrica accendendo fiammelle che si spengono, avviando generatori e assicurandosi che la testa di un personaggio sia collocata sul corpo giusto. Ogni notte c'è una quota di lavoro da compiere: se non ci riescono vengono licenziati. Il risultato è un gioco molto divertente con una presentazione di qualità, come ormai ci ha abituato la Lucasfilm.

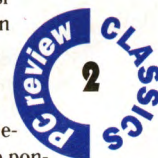
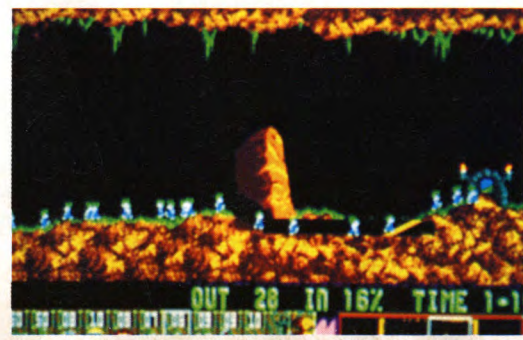
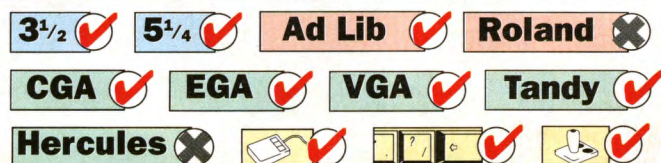
FRATELLI IN BITMAP

I Bitmap Brothers sono la prova vivente che il mondo è un guscio finché si possiedono doti di programmazione superiori e un paio di occhiali scuri. Steve Kelly, Mike Montgomery e Eric Matthews - il trio originale - provengono da ambienti differenti dell'industria del software ma è stato come trio che hanno raggiunto la notorietà. La loro lista comprende Xenon, Speedball e Xenon 2 ma è stata la stupenda grafica e l'azione frenetica di quest'ultimo che li ha fatti notare. Più recentemente i Bitmaps, che hanno un contratto per la produzione di giochi per PC, hanno allargato il loro repertorio e aumentato il personale. Hanno fondato un'etichetta, la Renegade, e il repertorio della società comprende ora Cadaver, Speedball 2, Gods e Magic Pockets, con The Chaos Engine (una sinistra avventura dinamica ambientata in un'oscura e minacciosa cornice vittoriana) che sarà pronto a breve scadenza.

Malgrado le loro ottime doti tecniche i Bitmap sembrano evitare le animazioni complesse. Queste tecniche sono migliorate enormemente negli ultimi anni come mostra questa splendida sequenza degli Angel Studios in California.

LEMMINGS

LEMMINGS È UNA RARITÀ tra i moderni giochi per PC: si tratta di un gioco coinvolgente indipendentemente dal potenziale grafico del vostr computer o dalla velocità del processore. In più si basa su un'idea davvero originale. I lemmings, un gruppo di simpatici animaletti non più alti di qualche pixel non sono solo corti di statura - sono anche corti di cervello. La loro caratteristica è di camminare incessantemente: come risultato quando si trovano in un ambiente pericoloso marciano in linea retta finché non cadono in un fiume, vengono schiacciati, precipitano da una scogliera o bruciano. Il compito del giocatore consiste nello scongiurare un suicidio di massa e nel guidare la simpatica tribù verso l'uscita di ogni livello senza perdite ingenti. Per far ciò è necessario far compiere ai lemmings delle azioni specifiche. Gli scavatori, ad esempio, scavano dei buchi attraverso gli ostacoli e i costruttori possono erigere ponti sopra pericolosi dirupi. Grazie al geniale sviluppo dei livelli, alla grafica appropriata e all'eccellente realizzazione questo è un gioco che non può assolutamente mancare in una collezione seria.

PC review CLASSICS 2

Psygnosis, L69900 MEM: 512K, CGA. 16 MHz e mouse consigliati.

D'AZIONE

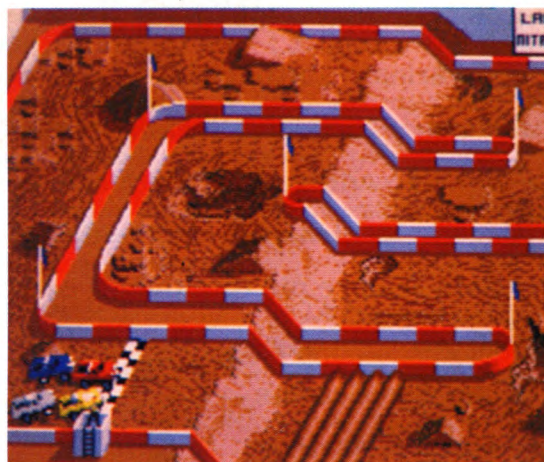
XENON

È STATO VERAMENTE XENON 2 a portare fama e fortuna ai Bitmap Brothers, ma lo Xenon originale, malgrado l'assenza di una grafica superlativa, di tentacoli organici e dei mostri intergalattici che gestiscono i negozi di armi, è un osso molto duro. Come nel fratello più famoso si tratta di distruggere una serie di coriacei avversari: navi spaziali, formazioni di insetti e la rivoltante astronave madre. La grafica ha un look metallico e l'azione è estremamente veloce ma ciò che distingue questo sparatutto dal resto è tutt'altro.
Al tocco di un tasto l'astronave del giocatore si trasforma da aereo in veicolo terrestre. Il trucco consiste nell'eseguire il cambio appropriato al momento giusto - questo se non si è troppo occupati ad evitare proiettili o a raccogliere energia.
Con un'accurata scelta di pillole d'energia è solo questione di minuti trasformare la debole astronave in una formidabile macchina da guerra. Sfortunatamente basta un secondo per morire.

PC review CLASSICS 89

16 Blitz, L19900
MEM: 512K, CGA. 16 MHz e joystick consigliati.

IVAN IRON MAN STEWART'S SUPER OFF ROAD RACER

IVAN "IRONMAN" STEWART È UN FAMOSO pilota di 4x4 americano e la sua esperienza personale di guida è stata utilizzata nell'originale gioco da sala Super Off Road Racer. La conversione per PC è molto fedele. Ci sono quattro partecipanti e otto circuiti differenti ognuno dei quali è percorso in entrambe le direzioni. Ci sono bonus in denaro da raccogliere sulla pista e tra una corsa e l'altra si ha la possibilità di spendere le vincite nel negozio di accessori.
Gomme, ammortizzatori, bombole di nitro, accelerazione e velocità extra sono tutti elementi essenziali sulla lista di un pilota ben attrezzato. L'azione di gioco avvincente dimostra che il PC può facilmente uguagliare ciò che possono fare le altre macchine-gioco più blasonate. Un acquisto essenziale per gli amanti dei motori.

PC review CLASSICS 58

Virgin, L29900
MEM: 512K, CGA. 16 MHz e joystick consigliati.

GOLDEN AXE

NON SUCCEDE SPESSO che una conversione di un gioco da bar arrivi sul PC. Non ci vuole molto ad entrare nel gioco: basta scegliere il proprio personaggio tra un nano, un barbaro e un'amazzone e cominciare a menare la spada per liberare il re e la principessa rapiti da Death Adder e dai suoi seguaci. Molti possono essere eliminati con un paio di colpi ma alcuni sono molto coriacei, in particolare i giganti armati di martello. Per fortuna ci sono alcuni gnomi amici nei paraggi e un paio di calci (...) bastano a convincerli a posare le pozioni magiche che portano nei loro sacchi.Queste pozioni permettono di lanciare degli incantesimi così potenti che meritano di essere risparmiati per i guardiani di fine livello - questi energumeni sono così forti che si ha bisogno di tutto l'aiuto possibile. Il joystick non è essenziale ma un PC abbastanza veloce aiuta: la violenza al rallentatore non è poi così divertente.

PC review CLASSICS 82

Virgin, L49900
MEM: 512K, CGA. 12 MHz consigliati.

SIMULAZIONI

I simulatori di volo hanno fatto passi da gigante. Sono lontani i giorni in cui i giocatori sognavano aerei con la manovrabilità di una bagnarola e guardavano estasiati la pessima grafica vettoriale che poteva ricreare l'illusione del volo su di un computer. Le simulazioni odierne sono ben diverse...
La scelta comprende aerei militari, carri armati, sottomarini ed elicotteri ma anche simulatori di volo civili o addirittura una ferrovia. Questi giochi stanno inoltre diventando sempre più intelligenti e sofisticati il che significa che la maggior parte richiede un hardware costoso per fornire le prestazioni migliori. Siccome quasi tutti i giochi di questa selezione sono dotati di grafica avanzata si consiglia di utilizzare un computer dotato almeno di 80286. Molti hanno bisogno di 640K e alcuni richiedono una VGA. Salvo diversamente specificato tutti hanno bisogno di 512K di RAM e DOS versione 2.0 o successive.

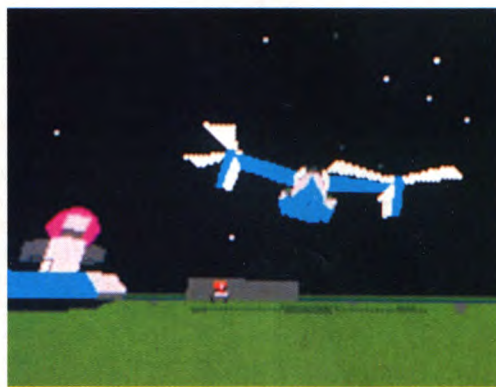
GUNSHIP 2000

LE SIMULAZIONI DI ELICOTTERO sono poche, ed è un peccato, perché sia questa che LHX Attack Chopper (sotto) sono tra i migliori giochi di combattimento che si possano trovare. La MicroProse sceglie dei teatri di guerra tradizionali: il Medio Oriente (Iraq) e l'Europa Centrale saranno già familiari a coloro che abbiano giocato altre simulazioni di questa software house. Questa scarsa originalità non è in alcun modo penalizzante per il gioco ma suggerisce una mancanza di sensibilità politica. Se la cosa non vi disturba, potete tuffarvi nel gioco. Un manuale di 100 pagine, il vostro registro personale, numerosi livelli di difficoltà (compresi il vento e la visibilità), una scelta di elicotteri, un modo addestramento e uno schermo per la scelta dell'armamento sono solo l'inizio! Solo dopo tutto questo si inizia a volare in una formazione d'attacco. Le prime impressioni sono blande se siete degli amanti delle simulazioni di aereo: l'elicottero è veloce ma non può competere con un F117A!!! L'esplorazione è un processo cauto e tattico - migliorato dal fatto che il giocatore controlla tutti gli elicotteri nel gruppo! Sono presenti tutte le classiche inquadrature interne ed esterne e non manca una buona colonna sonora (se avete una scheda musicale). Comunque è la profondità delle missioni che vi terrà occupati per mesi e interessati per anni.

MicroProse, L89900 -MEM: 640K, VGA (CGA prevista per '92) raccomandati 12 Mhz o più.

ELICOTTERI: I PRIMI TEMPI

Gli elicotteri non sono sempre stati gli stabili, potenti e armati velivoli odierni. La loro storia è ancora più vecchia di quella degli aerei. Un modello di elicottero volò nel 1784 e Leonardo da Vinci ne disegnò uno simile nel 1480. Il primo decollo di un elicottero guidato da un uomo si deve al francese Paul Cornu e avvenne il 13 novembre del 1907 a Lisieux in Francia. Il primo elicottero militare non arrivò prima del 1939 quando Igor Sikorsky costruì il prototipo VS-300 che entrò in servizio nel 1945. L'elicottero da combattimento più pesante, potente e costoso è l'AH 64A Apache usato la prima volta nel 1984: equipaggiato con 16 missili a guida laser, 76 razzi e una mitragliatrice automatica da 30mm, è in grado di volare alla velocità di oltre 390 Km/h. Una versione migliorata verrà testata alla fine del 1993.

LHX ATTACK CHOPPER

LE INIZIALI STANNO PER LIGHT HELICOPTER experimental e danno subito un'idea del gioco: si tratta di un prototipo con caratteristiche ultramoderne come volo silenzioso, invisibilità ai radar, ricaricamento delle armi a mezz'aria, visore nell'elmetto e manovrabilità avanzata. Per chi desidera un gioco più realistico, il programma offre anche la possibilità di scegliere tre elicotteri contemporanei: il Black Hawk, l'Osprey (un incrocio con un aereo) e l'Apache Gunship. Ci sono oltre trenta missioni divise in tre scenari: Libia, Vietnam e - ottimo tocco, anche se un po' datato - l'appoggio della fuga di un diplomatico sovietico in Europa. Cinque livelli di difficoltà permettono di passare da una gitarella romantica a un complesso teatro di guerra. Durante il volo il simulatore combina completezza con facilità di utilizzo tranne quando si è in gruppo, nel qual caso i piloti inesperti vengono spesso lasciati indietro. In LHX ci sono molti lati positivi e pochissimi difetti - caldamente consigliato a principianti ed esperti.

Electronic Arts, L109000 MEM: CGA, 640K se si usa una VGA. Hard disk & 8 MHz consigliati.

3½ ✔ 5¼ ✔ Ad Lib ✔ Roland ✖
CGA ✔ EGA ✔ VGA ✔ Tandy ✔
Hercules ✖

SIMULAZIONI

VIRTUALMENTE QUI

Il programma di volo simulato fece il suo debutto negli anni '70, quando la GE fornì alla NASA il primo addestratore di volo. Dopo circa vent'anni tutti i piloti civili e militari sono addestrati su simulatori. I più comuni, come l'AL 1011 Tristar e la serie Boeing 747-400 (basata sul VAX), possono costare fino a 350 milioni. La realtà virtuale promette il prossimo passo avanti per i simulatori di volo con l'uso di display stereoscopici e veloce grafica solida tridimensiona.

Il futuro dei simulatori di volo è nella realtà virtuale grazie all'uso di visori stereoscopici e di grafica 3D solida veloce. Il sistema nella foto è della W Industries.

FLIGHT SIMULATOR IV

GLI AEREI SONO DIFFICILI da pilotare, come è facile aspettarsi da un gioco che afferma di essere un simulatore piuttosto che una simulazione. Perciò, state per avere in cambio dei vostri soldi solo una lunga serie di disastri? La risposta è no: c'è un manuale di 220 pagine, una serie di mappe, diverse località degli Stati Uniti e la possibilità di pilotare un Cessna 182, un Gates Business Jet, un Sopwith Camel o uno Schweizer 2-32 Sailplane - tutti con manovrabilità molto diverse. Ancor meglio, è possibile disegnare il proprio aereo e vederlo volare (o precipitare miseramente). L'attenzione ai dettagli è ottima, compresi gli aeroporti, le parti in movimento viste dall'esterno, il tempo variabile, i dettagli del terreno e i parametri che comprendono le stelle visibili, l'ora del giorno e la stagione. È anche possibile collegarlo a un altro computer e volare in formazione. Non è un prodotto per gli impazienti ma per coloro che vogliono imparare a volare sarà un'esperienza gratificante.

PC review CLASSICS

Microsoft, prezzo nc
MEM: 384K. 12 MHz o più veloci consigliati.

F117A STEALTH FIGHTER

LA POLITICA DELLA MICROPROSE di aggiornare vecchi simulatori di volo ha avuto molto successo: Gunship 2000, F-15 II e ora F117A hanno fissato nuovi standard nelle simulazioni. La strana forma del'F117A e la sua invisibilità ai radar gli permettono di neutralizzare obiettivi e tornare alla base senza essere individuato. Tutto suona molto simile al suo predecessore, F19 Stealth Fighter, e ci sono molte altre similitudini. Ci sono tutti i teatri di guerra nell'Europa Centrale, a Capo Nord, in Libia e nel Medio Oriente con l'aggiunta della Corea. L'armamento è molto simile con qualche aggiunta e livelli di difficoltà e parametri sono più numerosi che mai. Quando si tratta di volare le differenze saltano subito all'occhio. La grafica in VGA è splendida e migliora l'atmosfera del gioco, le inquadrature sono molto più dettagliate, sono state aggiunte più missioni notturne e l'abitacolo è stato ridisegnato. Il gioco mantiene la sintesi di azione veloce e strategia di F19 e aggiunge una nuova dimensione nel suono e nella grafica.

PC review CLASSICS

F-29 RETALIATOR

IL PRIMO INGRESSO DELLA OCEAN nel mondo delle simulazioni rispecchia il filone principale della società in quanto F-29 pone pesantemente l'accento sull'azione. Questo non significa che non si tratta di un gioco piacevole - al contrario, i controlli semplificati (è molto facile da pilotare) e la possibilità di volare immediatamente lo rendono molto diverso. È possibile scegliere tra due aerei - il manovrabilissimo F-29 dalle caratteristiche ali piegate in avanti e il meglio armato F-22 - e tra quattro teatri di guerra compreso il deserto americano, il Pacifico, il Medio Oriente e l'Europa. Le ultime missioni sono tenute segrete, come incentivo, ma è possibile giocare anche veloci testa-a-testa utilizzando un modem. La grafica eccellente fa buon uso delle ombre e scorre fluidamente anche sulle macchine meno veloci ma è l'emozione del volo (a parte i difficili atterraggi) che lo rende davvero vincente.

PC review CLASSICS

Ocean, L59900
MEM: EGA. 8 MHz e hard disk consigliato.

3½ ✓ 5¼ ✓ Ad Lib ✓ Roland ✓
CGA ✗ EGA ✓ VGA ✓ Tandy ✓
Hercules ✗

SIMULAZIONI

CINGOLATI SIMULATI

Anche se può sembrare strano, i carri armati non sono un'invenzione moderna. Avevano una funzione strategica già nel 3000 A.C. sotto forma di carri da guerra trainati dai cavalli. Nel XV secolo gli strateghi militari sperimentarono l'uso di carri a vela spinti dal vento, ma ebbero più successo nel XVII secolo con i carri da guerra a vapore. Ad ogni modo, fu lo sviluppo del motore a scoppio e del mezzo corazzato alla fine del XIX secolo che spianò la strada al famoso Piccolo Willie di Ernest Swinton. Costruito nel 1915 consisteva nella carrozzeria di un mezzo corazzato montata su ruote da trattore. Nel settembre 1915 seguì il Grande Willie, che utilizzava le familiari ruote a losanga che gli consentivano di attraversare i fossati. Si tratta, con le dovute modifiche, dello stesso disegno dei cingoli delle escavatrici in uso ai giorni nostri. Le principali modifiche hanno riguardato i cannoncini, spostati dai lati alla torretta in posizione centrale, la resistenza della corazza e le dimensioni, oltre a far nascere una nuova branchia della scienza militare - l'armamento anticarro.

JET FIGHTER II

SAN FRANCISCO non sembra proprio il posto ideale per ambientare una simulazione di combattimento, ma Bob Dinnerman non è un programmatore "normale". Jetfighter II è il seguito di un gioco noto col nome di Interceptor uscito in origine per Amiga. Anche questo era ambientato in California, e fu uno dei primi simulatori a presentare viste esterne dell'aereoplano. I segni distintivi di Dinnerman sono aerei facili da pilotare, azione veloce e paesaggi appena tratteggiati - tutta roba che trova posto in questo programma. Si può scegliere tra quattro diversi aerei: F-14 Tomcat, F-16 Falcon, F/A-18 Hornet e Northrop F-23 Black Widow con capacità "stealth". Tutte queste macchine di guerra servono per sconfiggere dei rivoluzionari latino-americani che hanno lanciato un attacco contro la California. Si possono volare ben 100 missioni aeree e di bombardamento. Jetfighter II è un gioco di azione senza troppo fronzoli, ma con abbastanza spessore da tenere vivo l'interesse.

PC review CLASSICS 28

MIG-29 FULCRUM

UNO DEI RISULTATI della glasnost è stato la possibilità di ottenere informazioni su questo caccia sovietico super-segreto. Gran parte di queste informazioni sono state usate per creare il gioco MiG-29: i programmatori della Simis hanno anche ingaggiato Jon Lake, uno dei primi piloti occidentali a pilotare un MiG, per testare la simulazione. Il risultato è un ottimo simulatore di combattimento con un valore di originalità. Le cinque missioni si svolgono in territori diversi e vanno da fotografare un sottomarino americano intrappolato nel ghiaccio a scontrarsi con caccia Shenyang sopra la Grande Muraglia cinese. La presentazione è piuttosto spartana: non c'è l'opzione di scelta dell'armamento di bordo né schermate di briefing pre-missione, ma nella confezione si trovano comunque un eccellente manuale (in inglese), un poster formato A2 e un bel libro sul MiG-29. Oltre alla varietà delle missioni, l'aspetto più soddisfacente del gioco è il doppio livello di difficoltà. Il livello normale è in realtà difficile, mentre il modo avanzato è molto fedele alla realtà e necessita una grossa dose di abilità.

PC review CLASSICS 89

Domark, L59900 -MEM: CGA. Raccomandati 12 MHz

VOLO A FIL DI FERRO

L'ultima moda nei simulatori di volo è il Super-Cockpit, un congegno ideato da Tom Furness alla base aerea di Wright-Patterson in Ohio. È un elmetto che circonda completamente la testa con due schermi separati, uno per occhio, che mandano immagini stereo che generano una sensazione di 3D. Ovunque il pilota si volti, le immagini su schermo girano solidali con lui. In Francia stanno sviluppando versioni più avanzate che dovrebbero diventare operative per la fine del secolo. Utilizzeranno un visore su cui appariranno i tipici dati degli HUD, più un computer in grado di dialogare col pilota. L'intenzione è di utilizzare queste voci sintetiche per consigliare le migliori manovre in date situazioni oltre a fornire informazioni utili. L'abilità di usare la tecnologia moderna per generare "ambienti virtuali" potrebbe influenzare radicalmente il design dei programmi del futuro.

Le potenti stazioni di lavoro con CD rivoluzioneranno la tecnologia delle simulazioni, consentendo di avere grafica velocissima ed enormi database in una singola unità.

CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT

CHUCK YEAGER FU IL PRIMO a superare la barriera del suono con l'aereo sperimentale X-1. Fu anche un valente pilota durante la II Guerra Mondiale e in Corea, e divenne presto famoso come uno dei migliori piloti militari del mondo. Il primo software della EA a sfruttare il suo nome non prevedeva missioni di combattimento, ma semplici acrobazie in volo alla guida di diversi aerei. Questo seguito ha 52 missioni militari ambientate nelle guerre Mondiale, di Corea e del Vietnam, ciascuna con gli aerei del periodo. Per esempio, un pilota Alleato della II Guerra Mondiale affronterà Messerschmitts, mentre un pilota tedesco affronterà Mustang e B17. Le missioni terminano con una valutazione finale da parte di Yeager. La guida consente di decollare e stare in volo con facilità, anche se il vostro aereo precipiterà spesso al suolo. A 12MHz o più la grafica è superba.

PC review CLASSICS 3

Electronic Arts, L69000 -MEM: CGA. Raccomandati 12Mhz e hard disk

KNIGHTS OF THE SKY

LA MICROPROSE DI SOLITO si interessa di guerra moderna. Questa è un'eccezione, ma possiede tutti gli elementi che hanno reso famosa la società tra i fans di simulazione, tra cui un voluminoso manuale, una mappa a colori del Fronte Occidentale e una scheda di riferimento per i comandi. Le opzioni sono numerose: addestramento, duelli aerei, link modem (per due piloti) e 1 Guerra Mondiale. Quest'ultima opzione è la parte principale del gioco: si comincia nel 1916 e gli eventi procedono con accuratezza storica. Ci sono 20 diversi velivoli, ma alcuni non sono disponibili che a guerra avanzata (un bel tocco di realismo storico). Non ci sono missioni in quanto tali, ma si vola finché non si viene abbattuti, cercando di abbattere più aerei possibile. Alcuni apprezzeranno il Replay, che consente di rivedere immediatamente qualunque situazione di volo da diverse angolazioni.

MicroProse, L89900 -MEM: 640K, 12 MHz CGA. Hard disk raccomandato

PC review CLASSICS 54

UNA BREVE STORIA DEL VOLO

Fin da quando il primo uomo si lanciò giù da un burrone, l'umanità ha sempre desiderato volare. Uno dei primi tentativi fu quello di Dedalo e Icaro, padre e figlio, che si costruirono delle ali utilizzando piume di uccello e cera. Il primo volo moderno ebbe luogo il 4 giugno 1873, quando i fratelli Montgolfier riempirono di aria calda un pallone aerostatico che si sollevò in aria per dieci minuti raggiungendo un'altezza di 1000 m. Fu presto la volta degli aeroplani: il padre dell'aeroplano è George Cayley, un inglese che, tra il 1809 e il 1853, costruì dei deltaplani ad ala fissa che stavano in volo per 500 metri. Ma il primo volo di una certa entità fu quello dei fratelli americani Wilbur e Orville Wright. Il 17 dicembre 1903 Orville fu scelto come pilota del Flyer I e divenne il primo uomo al mondo a pilotare un velivolo a motore - per 13 secondi. La gente spesso si chiede se è possibile imparare a volare usando un simulatore di volo - dopotutto, nel 1903 volare era un affare relativamente semplice e i princìpi non sono cambiati, nonostante gli avanzamenti tecnologici dei sistemi moderni. A un aspirante pilota, un programma serio (come la serie Flight Simulator della Microsoft, ad esempio). può insegnare molto su cose come i fari di navigazione, i princìpi di volo basilari (come lo stallo e le procedure di decollo) e altro ancora. Il volo però, a differenza di quanto vorrebbero farci credere, è più una questione "fisica, ma ciò nonostante i simulatori possono insegnare una o due cose ai principianti.

RED BARON

Dynamix/ Sierra, L89900 -MEM: VGA, 640k. Raccomandati hard disk e almeno 16MHz

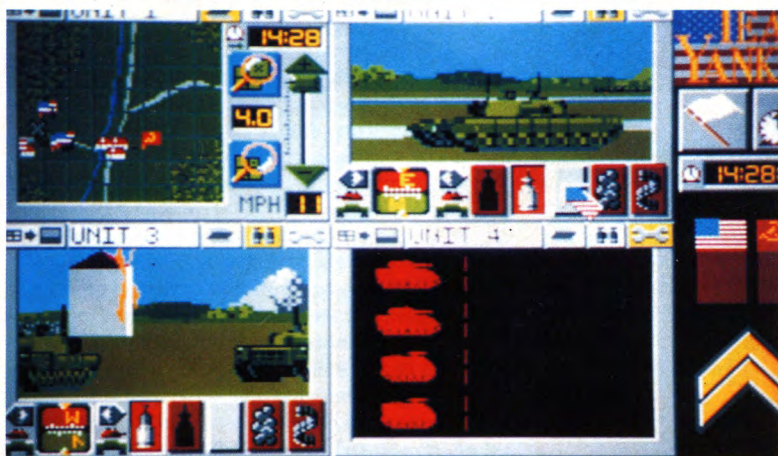
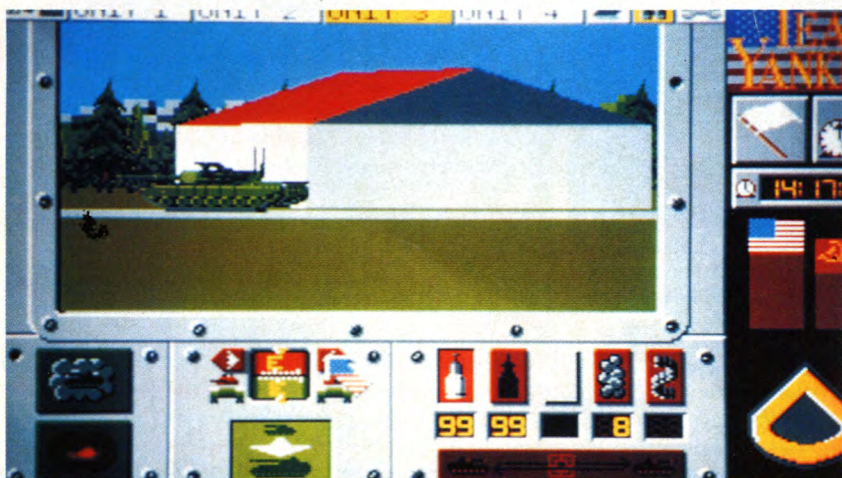
3½ ✔	5¼ ✔	Ad Lib ✔	Roland ✔
CGA ✖	EGA ✖	VGA ✔	Tandy ✔
Hercules ✖	✔	✔	✔

UNO DEI SEGNI distintivi della Sierra è quello di produrre software che vale il suo prezzo e questo non è un'eccezione. Un corposo manuale contiene la storia del volo durante la 1 Guerra Mondiale, informazioni sugli aeroplani e dettagliate istruzioni su cosa fare. Il gioco è altrettanto impressionante: non raggiunge la velocità e la potenza di fuoco dei simulatori di aerei moderni, ma è il migliore di tutti in quanto ad azione. Si possono volare missioni singole, fare duelli aerei con assi famosi o intraprendere una carriera di pilota. Tutti gli avversari hanno un'intelligenza modellata su quella dei reali piloti - non vedrete mai, ad esempio, il Barone Rosso fare un loop. La selezione dei parametri è ottima: si può alterare qualunque cosa. Se si dispone di una macchina potente, è una delle più entusiasmanti esperienze di volo in circolazione.

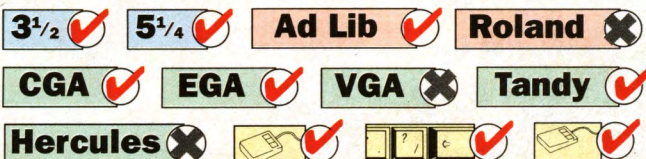
M1 TANK PLATOON

PC review CLASSICS 74

L'M1A1 ABRAMS E IL VEICOLO CORAZZATO PIU USATO nelle simulazioni di carri. È presente in programmi come Tank, Steel Thunder, Heavy Metal e Abrams Battle Tank, oltre che in questo programma della Microprose, che è il migliore di tutti per un paio di ragioni: la grafica non è seconda a nessuno e dispone di una vasta gamma di parametri alterabili, tra cui nemici con abilità opzionali, condizioni atmosferiche, missioni di addestramento e combattimento e condizioni di terreno generate casualmente. I carri armati sono soprattutto armi tattiche e questo software vi mette a disposizione quattro M1A1 e 16.000 acri di campo di battaglia. Gli elementi tecnologici e strategici sono attualissimi e l'unico difetto è che sulle macchine più lente la velocità dei carri ne risente.

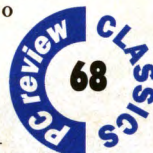
MicroProse, prezzo nc -MEM: Nessuna. hard disk raccoman-dato

TEAM YANKEE

BASATO SULL' EPONIMO romanzo di Harold Coyle, Team Yankee combina in modo originale grafica a sprite e vettoriale. L'eroe del libro è il capitano dell'esercito Sean Bannon, che comanda una compagnia formata da due plotoni di carri armati e da un plotone meccanizzato di fanteria assistita da veicoli anticarro. Il nome di questo gruppo è Team Yankee e, credeteci o no, si devono guidare tutti e 16 i veicoli della compagnia. Tutto ciò è reso possibile dai quattro quadranti in cui è diviso lo schermo. Il movimento 3D è fluido e i dettagli degli sprite impressionanti, tranne che a distanza ravvicinata, ma l'interfaccia è piuttosto carente. Inevitabilmente, il controllo dei singoli veicoli lo rende un po' artificioso, ma la complessità delle decisioni strategiche che si è costretti a prendere basta a renderlo soddisfacente.

PC review CLASSICS 68

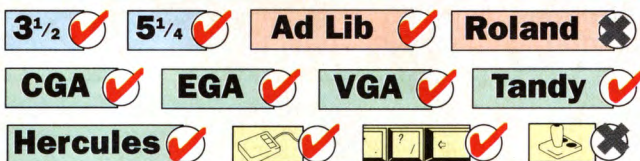
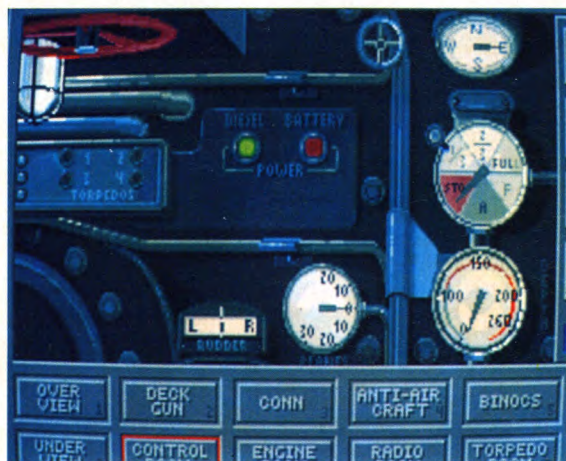
Empire, L59900 -MEM: CGA, 550K. Raccomandati 12MHz

BATTAGLIE A DISTANZA

L'Electronic Battlefield System (EBS), o campo di battaglia elettronico, della Spectrum Holobyte potrebbe essere una delle novità più promettenti nella storia delle simulazioni. Tutti i prodotti della SH dai tempi di Tank sono basati sullo stesso campo di battaglia - il che significa che due persone collegate via modem possono controllare uno scenario di battaglia, uno alla guida di mezzi terrestri e l'altro di mezzi aerei. Falcon è stato ridisegnato (V 3.0) per poter girare sotto EBS, mentre tra le prossime uscite dovrebbe della SH esserci un simulatore di A10 e uno di elicottero. La Spectrum Holobyte immagina fino a trenta persone collegate in network all'interno di un unico scenario.

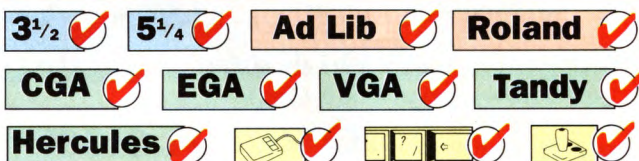
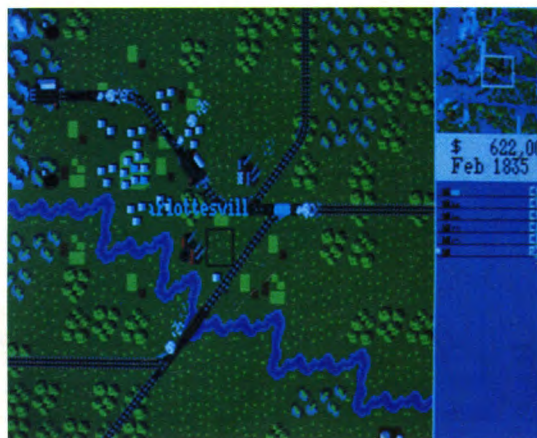
Uno dei problemi dei giochi via network è la quantità di dati che vanno e vengono tra i terminali. Oggi, è possibile ottenere tassi di trasferimento elevati solo sulle reti dedicate, ma in un futuro non troppo lontano, le reti telefoniche europee dovrebbero diventare tutte a tecnologia digitale ad alta velocità, consentendo a sistemi come l'EBS di essere sfruttati al massimo delle potenzialità. Per darvi un'idea di quello che ci aspetta, sappiate che è necessaria una velocità di trasferimento 40 volte superiore a quella di un modem attuale operante a 2400 bps per poter animare a 12 quadri al secondo uno sprite di medie dimensioni.

Falcon 3 utilizza modelli reali per le routine grafiche. La foto è stata presa negli uffici della Spectrum Holobyte's e mostra uno dei modelli di aerei utilizzati nel programma.

Three-Sixty/ Mindscape, L89900 -MEM: 256K, Hard disk raccomandato

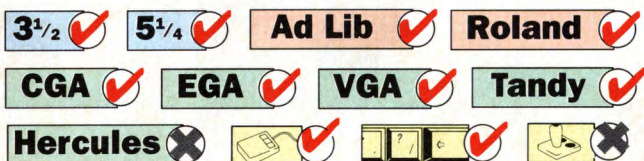
DAS BOOT

PC review CLASSICS 98

POCHE SIMULAZIONI possono essere considerate sia buoni giochi d'azione che buoni giochi strategici - Das Boot è un'eccezione. Non si è costretti a leggersi pagine e pagine di istruzioni per compiere le missioni di addestramento, le quali garantiscono una buona dose d'azione oltre a prepararci a quello che ci aspetta. Le missioni vere e proprie consentono di scegliere il livello di difficoltà, il tipo di sottomarino e il livello di realismo. Quest'ultima opzione crea il genere d'atmosfera che manca in molte simulazioni di sottomarino - attraversare un fiordo norvegese con le visuali esterne disabilitate è una vera impresa. La presentazione è sempre eccellente - ogni cosa è visualizzata con chiarezza e così come i tasti da utilizzare. In effetti, è una simulazione molto "user-friendly": non avrà l'ampiezza di Silent Service 2, ma è molto più accessibile e divertente.

MicroProse, L79900 -MEM: CGA. Hard disk raccomandato

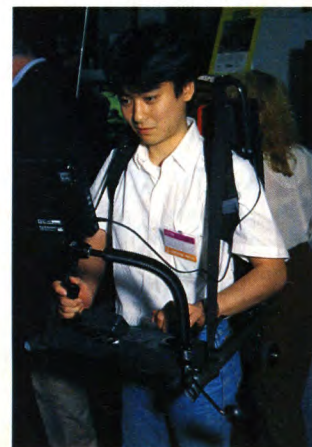
RAILROAD TYCOON

PC review CLASSICS 5

SE AVETE MAI POSSEDUTO un modellino di treno questo gioco fa al caso vostro. L'ascesa della ferrovia nel XIX secolo non è il candidato ideale per una simulazione, ma il programma di Sid Meier combina in modo brillante utilità, interludi grafici e una grossa dose di strategia. Il nostro scopo (una volta selezionato il livello di difficoltà) è di costruire la più potente e proficua compagnia ferroviaria in una delle seguenti quattro aree geografiche: Europa, Inghilterra e coste orientale e occidentale degli Stati Uniti. È un gioco molto logico: per costruire strade ferrate bisogna preparare il terreno e stendere i binari, necessitano stazioni e scambi, e bisogna sapere se si vogliono trasportare merci o passeggeri. Il gioco consente di decidere qualunque cosa, anche la composizione dei treni. Il sonoro è ottimo - niente di straordinario, ma piccole gemme come il tut-tut del treno che entra in stazione. È insolito, è stato implementato in modo stupendo ed è difficile pensare che possa non piacere a qualcuno

SILENT SERVICE 2

SONO PASSATI CINQUE ANNI tra il primo Silent Service (solo CGA, qualche beep e niente più) e questo seguito, il cui autore, Arnold Hendrick, ha contribuito a creare Gunship, F19 e M1 Tank Platoon. Come molti dei simulatori moderni della Microprose, è possibile compiere missioni singole o rivivere una carriera che dura un'intera guerra. L'area di gioco è enorme e gli effetti arcade sono molto divertenti. Molto del merito è del sonoro: si sentono il rumore delle torpedo nell'acqua e le urla del capitano che dà ordini all'equipaggio. Grazie alla gran varietà di schermi c'è sempre qualcosa da fare: dare un'occhiata alla mappa, verificare e riparare i danni, distruggere le navi nemiche, tenere sotto controllo gli indicatori o semplicemente virare di bordo. Non tutti apprezzeranno l'accuratezza storica e tecnica, ma se vi siete mai chiesti cosa vuol dire stare in un sottomarino durante una battaglia è il programma fatto per voi.

MicroProse L79900 -MEM: CGA. Hard disk racomandatoded

SBUFFA LA LOCOMOTIVA

Railroad Tycoon è l'unica simulazione di treno disponibile per PC, forse perché l'argomento non si presta all'azione come volare a Mach 2.
Il primo treno risale al 1804, quando il gallese Richard Trevithick utilizzò una motrice per trainare alcuni vagoni di minerale su un binario. Passarono più di 20 anni prima che George Stephenson condusse la sua Locomotiva a motore N 1 sulla linea Stockton-Darlington trainando 34 carrozze. Per gran parte del XIX e XX secolo i treni furono il principale mezzo di trasporto di merci e persone - ma le auto, i camion, gli aeroplani e gli oleodotti li hanno fatti passare in secondo piano.

Perché limitarsi ai binari? I computer portatili offrono la possibilità delle simulazioni in movimento - ma non con questo sistema. È una burla studiata dallo staff della rivista giapponese Log In per ingannare i suoi lettori...

STRATEGIA &

Se un gioco non si basa puramente sulla fortuna è in un qualche modo un gioco di strategia - e questo vale per tutti, dai giochi d'azione al più classico dei giochi di strategia, gli scacchi. Ogni gioco prevede un minimo di tattica, ma questa sezione riguarda la componente più seria del settore degli strategici - i wargames e i giochi di simulazione che richiedono un certo uso della materia grigia. I programmi militari specialistici - giochi come Waterloo o Decisive Battles Of The American Civil War - non vengono qui menzionati perché sono destinati a un pubblico particolare, ma limitato, di appassionati. Invece, puntiamo l'attenzione su programmi più accessibili e facili da giocare, titoli che piaceranno a chiunque sia interessato, anche in modo passeggero, ai giochi di strategia. Questa selezione riflette la poliedricità del genere - tre wargames di eccezionale qualità, Supremacy (un prodotto futuristico adatto alla massa) e Spot, un gioco di strategia su scacchiera del tutto originale che è possibile realizzare solo grazie alla magia del computer.

COMMAND HQ

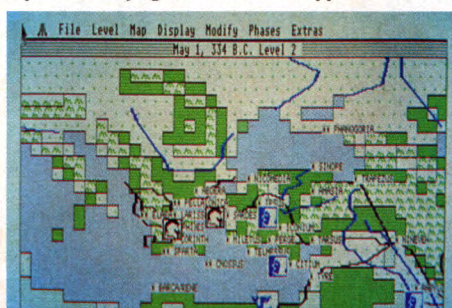
AVETE MAI PENSATO che, se vi fosse offerta l'occasione, potreste fare meglio di Gorbachov o di Bush? Eccola, l'occasione. In quanto esercizio strategico, Command HQ non si spreca in preamboli: ci mette al comando dell'intera potenza militare del mondo occidentale. Ci sono quattro scenari/campagne principali - 1918, 1942, 1986 e 2023 — le quali diventano sempre più complesse col progredire della tecnologia e con l'aumento delle armi a nostra disposizione. Si può controllare di tutto - fanteria, satelliti, sottomarini e armi nucleari - ma quello che realmente differenzia questo gioco dagli altri è la sua costante visione globale. Bisogna infatti seguire tutto quello che succede nel mondo, quindi le decisioni strategiche devono essere prese su scala planetaria. Impuntarsi su una singola area di crisi può anche essere affascinante ma solitamente è una pessima mossa. L'economia è un fattore vitale della guerra globale; se non si tengono d'occhio le fonti di energia internazionali e le città che producono la maggior ricchezza non si avrà la possibilità di finanziare la propria campagna e tutti i piani di dominio del mondo andranno a farsi benedire. Come struttura ricorda un po' il famoso gioco da tavolo/computer Diplomacy ma l'area di gioco è molto più grande e l'approccio è più profondo e particolareggiato. Grazie all'ottimo tutorial per i principianti e alla possibilità di giocare in due via modem, lo si può definire un gioco di strategia accessibile e di grande portata.

PC review CLASSICS 31

TAVOLI DA GIOCO

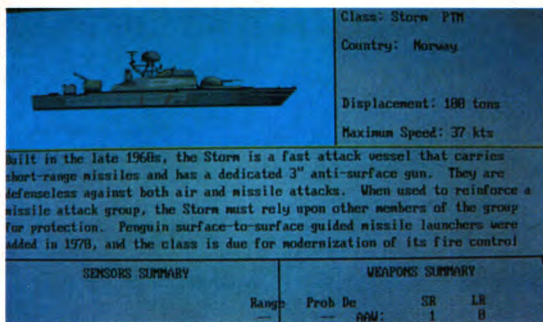
Molti di noi sono stati esposti per la prima volta ai giochi di strategia attraverso i classici giochi da tavolo come Monopoli, Risiko e Backgammon.
Benché molti di questi siano stati convertiti su computer, di solito hanno un preciso difetto. Affollarsi davanti allo schermo di un computer in diverse persone non è la stessa cosa che giocare una vera partita a Scrabble o a Cluedo. D'altra parte, non è possibile giocare la gran parte dei giochi da tavolo in solitario ed è qui che entra in gioco il computer.
Fra l'altro, questi programmi sono anche molto utili per allenarsi in proprio e poi sbaragliare gli avversari quando si gioca con gli amici - provate, ad esempio Risk (cioè Risiko) della Virgin o un qualunque gioco di scacchi.

UMS II

NESSUNA COLLEZIONE di giochi strategici che si rispetti può fare a meno di UMS II. Ignorarlo sarebbe come pretendere di farsi una biblioteca in casa e non includere il vocabolario. Fornito di un manuale spesso come un mattone e un sistema di finestre che richiede un po' di applicazione, UMS II è il paradiso del giocatore serio. Ci sono tre scenari principali: la campagna di Alessandro Magno, le Guerre napoleoniche e lo sbarco in Normandia del 1945. È possibile specificare virtualmente ogni cosa, dalla natura delle vostre forze alle condizioni metereologiche e del terreno. C'è tutto ciò che si può ragionevolmente desiderare: rifornimenti, missili, budget militari, diplomazia e operazioni militari su grande scala terrestri, marine e aeree. Inoltre, a uno scenario possono partecipare fino a 50 giocatori. Questo approccio totale già potrebbe soddisfare i sogni più assurdi di qualunque tattico in erba ma c'è ancora di più. Se la Terra diventa noiosa, si può acquistare un "editor di pianeta" (fornito con due dischi scenario) che consente di creare qualunque scenario su un'area immaginaria grande come la superficie della Terra. Infinitamente più complesso del primo UMS (che era già bello complesso), questo programma è la crema dei giochi strategici di prima scelta.

PC review CLASSICS 83

WARGAMES

HARPOON CHALLENGER PACK

HARPOON È BASATO sulle stesse enormi riserve di dati militari che hanno ispirato il vendutissimo romanzo di Tom Clancy "La Grande Fuga dell'Ottobre Rosso". Pubblicato per la prima volta in Europa dalla PSS, Harpoon è senza dubbio una delle più accurate simulazioni navali in circolazione. L'azione è basata principalmente su menu e mappe ma anche se ci vuole un po' per entrare nel vivo dell'azione, non bisogna certo essere un esperto navale per giocarlo. Tra i suoi punti di forza ci sono una struttura di gioco incredibilmente particolareggiata, una presentazione chiara e un'enciclopedia in linea di tutte le navi e gli aerei presenti. L'edizione limitata Challenger Pack comprende Harpoon, nel quale si è al controllo della Task Force navale della NATO nel Nord Atlantico o della flotta sovietica, più il nuovo North Atlantic Convoy BattleSet che comprende altri sedici scenari. Ulteriori BattleSet potranno essere acquistati separatamente, mentre in gennaio dovrebbe uscire un gioco terrestre, Patriot, che include uno scenario Desert Storm.

PC review CLASSICS 62

Three-Sixty, prezzo nc -MEM: 640K, Hard disk raccomandato

SUPREMACY

ALL'ESTREMO OPPOSTO dell'intensità e dello spessore di giochi come UMS II, c'è il relativamente esile e facile da operare Supremacy. Una grafica animata raffinata e un'interfaccia a icone molto "user-friendly" sono il nocciolo del gioco. L'obiettivo è il dominio intergalattico di quattro ricchi sistemi planetari, ciascuno dei quali è nel mirino di un terribile signorotto alieno. Il risultato è una frenetica lotta di potere in cui bisogna assegnare tasse, stabilire la produzione di minerali, cibo e riserve d'energia e dare forma a pianeti desolati. Ci sono eserciti da equipaggiare, battaglie da combattere, spie da inviare e macchinari da sviluppare e costruire. Il sistema di gioco, ispirato a Millenium 2.2., è di facile apprendimento e non richiede alcuna precedente esperienza del genere. Quello che lo rende particolarmente gratificante è che si può seguire in tempo reale ogni stadio della propria campagna intergalattica: si vede crescere la vegetazione sui pianeti in formazione e le proprie stazioni orticole produrre prodotti agricoli. Sotto questa splendente patina c'è una simulazione strategica molto complessa e per niente facile. Questi alieni non accettano facilmente la sconfitta, specialmente il nostro quarto avversario, l'infame Rorn.

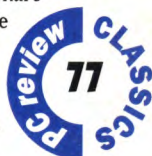
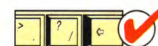
PC review CLASSICS 37

GIOCARE ALLA GUERRA

Tecnicamente, il termine wargame significa qualunque gioco per due persone che preveda il controllo di forze individuali e una qualunque forma di combattimento strategico - una definizione che vale per tutto, dagli scacchi cinesi a UMS. Gli esperti dividono i wargame in tre categorie principali: giochi di battaglia nel quale l'obiettivo è catturare i pezzi avversari (dama), giochi di conquista territoriale nei quali l'obiettivo e di conquistare la maggior parte del tavoliere (Spot) e giochi di ostruzione nei quali bisogna immobilizzare i pezzi dei nemici. Ci sono tracce di variazioni su questi temi base fin dal 14000 A.C. Gli scacchi, il Backgammon e il Go sono solo alcuni dei più rinomati.

...I wargames su computer hanno origine da un fenomeno un po' più recente - il gioco da tavola - e molti dei più diffusi prodotti per PC come Diplomacy e Harpoon sono basati proprio su giochi da tavolo esistenti. Il moderno wargame fu inventato dal Maestro di Cerimonie del Duca di Brunswick nel 1780. Il suo potenziale impressionò talmente il generale dell'esercito prussiano del tempo che decise di rendere i wargames una materia obbligatoria dell'addestramento militare. I wargames divennero popolari negli Stati Uniti nel 1953 quando Charles Roberts ideò un gioco chiamato Tactics. Ebbe un tale successo, che Roberts fondò la Avalon Hill che domina tutt'ora il mercato mondiale dei wargames.

SPOT

A DIFFERENZA DI MOLTI PROGRAMMI PER COMPUTER basati su una scacchiera, Spot non ha un alter ego nella realtà - invece di copiare un gioco da tavolo esistente, ne crea in effetti uno nuovo che non potrebbe funzionare nella realtà. Tutto si svolge su una scacchiera bianca e nera. Ciascun giocatore (da due a quattro) parte con due pedine collocate in uno degli angoli opposti della scacchiera. Ad ogni turno si può spostare una pedina all'interno di un quadrato di nove caselle e se la si colloca adiacente (in verticale, orizzontale o diagonale) a qualunque pedina avversaria questa (qui entra il gioco il computer) cambia colore automaticamente. Se non ci sono pedine avversarie nelle vicinanze, la vostra pedina si divide in due, aumentando così il numero delle proprie pedine. Se si riesce a fare questo giochetto più volte si finisce col riempire la scacchiera di pedine del proprio colore. La scacchiera può essere rimpicciolita e ridisegnata a piacimento, offrendo varietà di situazioni, ma è nel modo multi-utente (fino a quattro) che le cose si fanno veramente interessanti. In solitario è molto divertente in solitario, ma non c'è paragone col giocarlo in compagnia di amici.

PC review CLASSICS 77

GIOCHI DI RU

Gioco di Ruolo è una definizione che può calzare a una grande varietà di giochi, peraltro diversi tra loro. Le trame sono in genere (ma non sempre) ambientate in mondi fantastici; gli obiettivi consistono di solito (ma non sempre) nello stare vivi e raggiungere mete precise, come uscire vivi da un sotterraneo o salvare il mondo dalla distruzione. Spesso si controllano più personaggi, i quali possono interagire con mostri, oggetti, rompicapi e altre persone. Questi, inoltre, hanno spesso poteri magici e/o speciali attributi (come forza, intelligenza, destrezza, fortuna o saldezza morale). L'origine del genere risale a Dungeons and Dragons e ai vari giochi di ruolo da tavolo, ma lo loro popolarità è tale da influenzare ormai quasi qualunque genere. Eye of the Beholder è un ottimo esempio: prende un altro stile di gioco - il labirinto in 3D - e lo adatta ai GdR così da creare un divertente mix di elementi d'azione e di strategia. Il risultato di queste ibridazioni è uno dei generi più gratificanti: i GdR fantasy offrono azione, strategia e la libertà di fare quello che si vuole.

ULTIMA VI

PRIMA DI DIVERSIFICARSI con il lancio della collana Mondi di Ultima (vedi Savage Empire, qui di seguito), la Origin aveva scritto l'ultima parola alla fase di Britannia con questo superbo GdR. Il formato GdR quasi standard - un gruppo di avventurieri che combattono il male facendo uso di magia, forza e intelligenza - è qui migliorato enormemente grazie alla grafica superba e, se avete una delle due schede sonore supportate, al sonoro evocativo. L'azione comincia nel XX secolo, ma si viene presto trasportati su Britannia: il nostro compito questa volta è di sconfiggere una banda di vandalici orchi che si divertono a dissacrare luoghi santi e torturare contadini innocenti. Pulsanti di comando di facile uso consentono di eseguire dieci azioni basilari, come raccogliere e usare oggetti, parlare con altri personaggi e lanciare 80 diversi incantesimi. Ad ogni modo, sono lo spessore della trama e l'abilità di manipolare qualunque oggetto sullo schermo che rendono questo il miglior gioco di una grande saga.

PC review CLASSICS 75

L'ULTIMA ESPERIENZA

La saga di Ultima è una di quelle idee con la I maiuscola: tutti i sei episodi hanno avuto notevole successo (Ultima III è stata per due anni in cima alle classifiche di vendita americane). Parte del successo va senza dubbio allo strofinaccio con mappa disegnata che si trova in ogni confezione, ma anche le trame hanno il loro merito. Nei primi tre episodi della serie siamo in lotta contro il malvagio Stregone Mondain e il suo scagnozzo, Minax. Le storie sono le più diverse: vincere una battaglia per il Regno di Sosaria (I), viaggiare nel tempo alla guida di cavalli o razzi (II) e affrontare il Grande Serpente Terrestre che opprime il mondo con le sue spire (III). Ultima IV e VI sono ambientati in Britannia e vi appare il suo regnante, Lord British. In Ultima IV non vi era alcun nemico - si era alla ricerca della propria illuminazione; mentre in Ultima V bisognava mettersi alla ricerca di Lord British in persona.

THE SAVAGE EMPIRE

QUESTO PROGRAMMA, dei giochi Origin in una terra dimenticata dal tempo e la permea con un atmosfera da film di serie B. L'Impero Selvaggio del titolo è una regione inesplorata nota come Eodon, popolata da mostri antidiluviani e da una dozzina di tribù, a cui fanno da contorno alcuni personaggi bizzarri tipici di Ultima. Le informazioni che raccimolate dialogando con loro vi portano in direzioni diverse, e presto ci si trova coinvolti in attività quali salvare la miss del luogo dalle grinfie di un pterosauro, liberare la figlia del capo tribù prigioniera di una banda di gorilla, o ritrovare il vostro amico scomparso. Di questi tempi la Origin sembra puntare più allo sviluppo di esperienze interattive che a quello di semplici GdR, e questo ne è un classico esempio: alcuni giocatori esperti lo potranno trovare un po' facile, ma coloro che sono nuovi del genere non dovrebbero perderlo.

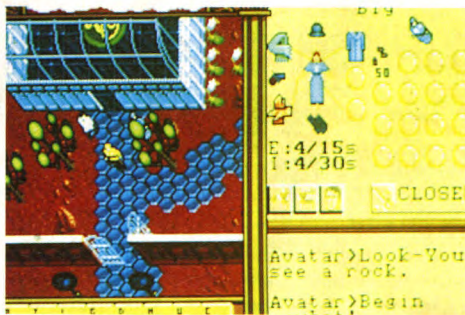
PC review CLASSICS 26

OLO FANTASY

SOGNI MARZIANI

Non credete a Ray Bradbury, H.G. Wells e ai programmatori di Martian Dreams: non c'è vita su Marte. Nonostante alcune ipotesi fatte alla fine del secolo scorso dall'astronomo italiano Giovanni Schiapparelli, secondo cui la superficie del pianeta era solcata da canali artificiali, un paio di visite al Pianeta Rosso hanno dimostrato il contrario. Marte è stato visitato per la prima volta dalla sonda spaziale americana Mariner 4; due ulteriori sonde americane (entrambi chiamate Viking) atterrarono su Marte nel '76 per cercare segni di vita, ma trovarono solo un pianeta roccioso e desertico. Le sonde hanno rivelato che nel passato il clima era più caldo e umido, creando le condizioni in cui sarebbe potuta esistere una qualche forma di vita.

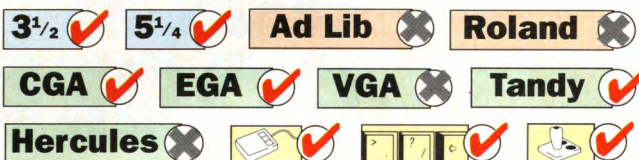
I GdR fantasy hanno fatto molta strada in quest'ultimo anno. A causa della sua discendenza dai giochi da tavolo, le versioni su computer hanno spesso sofferto di scarse implementazioni, interrotte da continui riferimenti a tabelle statistiche. Si osservi la differenza tra il vecchio Wasteland (sopra) della Interplay, gli sviluppatori di Bard's Tale e il recente Martian Dreams.

MARTIAN DREAMS

RICHARD GARRIOT - IL CREATORE di Ultima - decise un giorno che doveva allargare i suoi orizzonti dopo il successo di Ultima VI. Il risultato di questa pensata sono i Mondi di Ultima. Il secondo titolo di questa collana è un viaggio alla H.G. Wells sul Pianeta Rosso. Il nostro scopo è portare a termine missione di salvatag-

Origin/Mindscape, L69900 -MEM: 640K. EGA. Raccomandati hard disk memoria espansa.

gio, e per farlo bisogna viaggiare all'indietro nel tempo. Nel 1893 Percival Lowell si lanciò su Marte utilizzando un enorme cannone e, nei panni dell'Avatar, il nostro compito è di andargli in aiuto. Non è un gioco facile da cominciare: solo per installarlo ci vuole mezz'ora (anche a 16MHz), non si può avere musica senza la memoria espansa e benché la grafica sia stupenda si muove un po' a scatti. Inoltre non si può morire, e questo toglie un po' di tensione alle esplorazioni quando vi capita di incontrare un gruppo di marziani infastiditi dalla vostra presenza. Ad ogni modo, questi sono problemi da poco se confrontati con la qualità e lo spessore della trama, con la varietà dei personaggi che si incontrano e con la possibilità di dividere realmente il vostro gruppo in due.

TUNNELS & TROLLS

New World/US Gold prezzo nc -MEM: 640K. CGA. Hard disk raccomandato

QUESTO VECCHIO CLASSICO è basato sull'omonimo gioco da tavolo ed è l'unico GdR fantasy con tavoliere presente in questa guida. L'originale fu uno dei primi GdR in circolazione e questa conversione mantiene una certa incrostatura. In pratica, è uno scontro tra esseri umani da una parte e orchi e troll dall'altra, guidati rispettivamente dall'Imperatrice Lerotra'hh e dal giocatore. La generazione dei personaggi è semplicistica (anche se include le lingue parlate) ma una volta che ci si avventura nell'esplorazione di città, villaggi e campagne il gioco è facile e piacevole. Con oltre 60 incantesimi da imparare, una funzione di mappatura automatica, centinaia di oggetti e città e missioni multiple, non manca proprio di varietà. Ad ogni modo, le due caratteristiche che rendono questo gioco meritevole della vostra attenzione è la qualità del testo e il suo fascino nostalgico.

MONDI SPERDUTI

Savage Empire si ispirava a quei film di fantascienza di serie B con regioni selvagge inesplorate, tribù isolate e lucertole grosse come dinosauri. Il primo di questi - Mondo Perduto - fu girato nel 1924 e ne uscì un remake nel 1960. Il re di questo mondo - l'equivalente dell'Avatar di Ultima - è Doug McClure, le cui spedizioni lo hanno portato a recitare in La terra dimenticata dal tempo ('75), Gli uomini della terra dimenticata dal tempo ('77), Centro della Terra: continente sconosciuto (1976) e Le sette città di Atlantide ('78). Tra gli equivalenti letterari si possono citare opere di Sir Arthur Conan Doyle e H. Rider Haggard.

Molti di voi potranno non riconoscere la foto qui a destra, che mostra una scena dell'innovativo Valhalla (1983) della Legend. Valhalla creò un nuovo genere: l'avventura/fantasy animata. Era possibile dare comandi testuali, a seguito dei quali i personaggi su schermo modificavano, seppur con una grossolana animazione, il loro comportamento - un'impresa eccezionale per quei tempi.

EYE OF THE BEHOLDER

SSI/US Gold, L69900 -MEM: Hard Disk o due floppy drive, 640K, CGA. 8MHz o più.

PC review CLASSICS 20

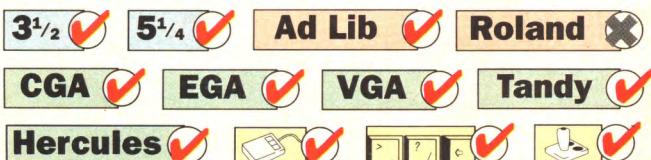
AMBIENTATO ALL'INTERNO DI UNA CLOACA sottostante la città di Waterdeep, questo programma assomiglia in modo molto sospetto al classico GdR in 3D, Dungeon Master, la cui versione per PC deve ancora uscire (vedi riquadro). Le regole sono note: dopo aver creato un quartetto di personaggi, ci si avventura nelle catacombe piene zeppe di mostri e fantasmi - tutti ben disegnati ma animati in modo in po' legnoso. Ciò non è comunque importante: lo shock di trovarsi davanti, quando si volta un angolo, una sanguisuga gigante è già sufficiente a farci rizzare i capelli. Come con Dungeon Master, si ha inizialmente la possibilità di combattere o ritirarsi ma, a differenza di DM, ci si può anche fermare a parlare coi mostri. Inoltre, è possibile aggiungere un paio di personaggi al proprio gruppo lungo la strada, il che è di grosso aiuto in situazioni critiche come quando si deve eliminare un ragno gigante. In conclusione si tratta di un gioco entusiasmante e impegnativo che vi farà fare le ore piccole per molto tempo.

DUNGEONS AND DRAGONS

Eye of the Beholder utilizza la classica prospettiva 3D in prima persona resa famosa da Dungeon Master - un GdR della FTL permeato di un'atmosfera eccezionale che dovrebbe uscire nel 1992 - finalmente, lo si aspetta da circa due anni! Dungeon Master ha influenzato molti programmatori spingendoli a creare giochi con interni tenebrosi, gestione degli oggetti punta-e-clicca, armi e incantesimi di facile uso e schermi di statistiche graficamente dettagliati. Eye of the Beholder ci ha messo di suo delle sotto-missioni e una migliore interazione rispetto al sistema originale - resta solo da vedere come sarà la versione per PC di Dungeon Master.

BUCK ROGERS

SSI/US Gold, prezzo nc -MEM: Hard disk o due floppy drive, 640K

3½ ✓ | 5¼ ✓ | Ad Lib ✓ | Roland ✗
CGA ✓ | EGA ✓ | VGA ✓ | Tandy ✓
Hercules ✓ | mouse ✓ | tastiera ✓ | joystick ✓

PC review CLASSICS 19

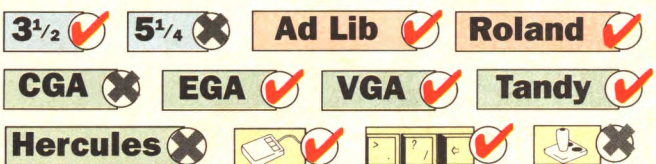
QUESTO E IL VERO BUCK ROGERS. Beh, quantomeno è la conversione ufficiale del gioco da tavolo della TSR. È una variazione ambientata nel XXV secolo del sistema AD&D della SSI e questo è il suo difetto peggiore: i punti-ferita, i nemici statici e il testo guastano un po' l'atmosfera futuribile. D'altro canto, i fan di Buck Rogers troveranno che è una adattamento sorprendentemente fedele all'originale. Quelli che non hanno mai provato prima d'ora il sistema AD&D potranno avere dei problemi con le statistiche e le tabelle, ma - come con tutti i giochi di questo genere - molti giocatori ritengono che gli elementi statistici creano più opportunità di far lavorare la fantasia. Dopo tutto, quando uscirono le prime avventure con schermate grafiche, molti giocatori sostennero che era la fine del genere, accusando i nuovi titoli di essere dei libri illustrati per bambini. Lo scenario di questo gioco è diverso dai soliti: Buck Rogers guida un gruppo di sei combattenti per la libertà (con abilità quali sopravvivenza su pianeti sconosciuti e guida di astronavi), noti col nome di Organizzazione Nuova Terra. Insieme combattono contro i Mercantili Russo-Americani, una setta segreta il cui obiettivo è la sterilizzazione dell'intera razza umana. Una serie di stili grafici e di schermi di presentazione contribuiscono a creare una certa atmosfera, ma è lo spessore della trama che vi farà venir voglia di rigiocarlo.

ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK

PC review CLASSICS 96

LA SCIANTOSA CONDUTTRICE televisiva americana ha avuto una partenza incerta nel mondo dei GdR per computer. Dopo il fallimento della Tynesoft (la sua prima etichetta europea), Elvira è entrata a far parte della scuderia Accolade. La storia comincia subito dopo che la signora in nero ha acquistato un castello infestato da spettri: il che significa 800 stanze, un mucchio di chiavi, mostri in ogni dove e bauli contenenti formule magiche e incantesimi. A differenza di molte licenze, questo è un software ben fatto: il sistema di comando è di facile uso, la grafica è eccellente e la colonna sonora stupenda (se avete le schede sonore giuste). È praticamente un gioco d'esplorazione, ma con una buona dose di umorismo osé e più scene sanguinolente di quante ne abbia un film d'orrore. Non è un GdR difficile, ma ci sono abbastanza cose da scoprire/risolvere da tenere impegnato anche il giocatore più esperto per un bel po'.

Accolade, L69000 -MEM: 640K, EGA. 8MHz, mouse & HD (con almeno 4.6Mb memoria libera) altamente raccomandati

3½ ✓ | 5¼ ✗ | Ad Lib ✓ | Roland ✓
CGA ✗ | EGA ✓ | VGA ✓ | Tandy ✓
Hercules ✗ | mouse ✓ | tastiera ✓ | joystick ✗

OLO FANTASY

BARD'S TALE 2

PC review CLASSICS 59

QUESTO SECONDO EPISODIO della serie Bard's Tale oltre a essere uno dei migliori GdR in "vecchio stile" è anche il più divertente. Il primo è fuori catalogo, il terzo è ancora disponibile e questo sta a mezzo tra i due e a un prezzo ragionevole. La storia si svolge a Skara Brae, un mondo visualizzato in blocchi tridimensionali nella finestra in alto a sinistra. A destra, la finestra del testo serve di conferma dei comandi dati e consente di interagire durante gli scontri armati e gli incontri con gli altri personaggi: i sei membri del gruppo partecipano a turno ai combattimenti infliggendo e subendo danni. Per comprare armi e pozioni medicamentose per il nostro gruppo bisogna avere dell'oro che si trova lungo il cammino. Se confrontato con la serie Ultima e i GdR di fantasy/azione dei giorni nostri sembra un po' datato, ma c'è un enorme mondo da esplorare e molte cose da fare. In alternativa, potreste decidere di aspettare l'imminente uscita della speciale compilation contenente tutti e tre i Bard's Tale.

Electronic Arts, L69000 -MR: Nessuna

CORPORATION

NON MOLTI programmatori possono affermare di avere avuto lo stesso enorme successo col loro primo titolo. La grafica vettoriale in soggettiva di Corporation vi guida attraverso una rete di corridoi e stanze di un grattacielo di 16 piani. Si comincia creando sei eroi dotati dei più avveniristici accessori - da un jet pack a degli occhiali a infrarossi - che bisogna usare nel posto e nel momento giusto se si vogliono superare i nemici e trappole di cui è infestato il grattacielo. All'inizio il gioco può sembrare ripetitivo, ma una volta che si è imparato ad evitare alcuni nemici e a distruggerne altri, decidendo una propria condotta tattica, vi terrà incollati allo schermo. Corporation è sia un gioco d'azione in 3D che un gioco di ruolo e piacerà a coloro a cui piacciono i GdR senza troppe complicazioni statistiche.

PC review CLASSICS 69

Core Design L59900 -MEM: EGA, 640K. Raccomandati 8MHz e hard disk

ELVIRA DAY

Elvira, il cui vero nome è Cassandra Peterson, è un'attrice e scrittrice in circolazione dal 1981 quando debuttò in Movie Macabre. La sua popolarità è cresciuta a tal punto che il sindaco di Los Angeles ha dichiarato il 9 marzo scorso "Giorno di Elvira". Il suo primo film - Elvira, Mistress of the Dark - ha incassato 7 milioni di dollari. È apparsa in numerosi film e telefilm , tra cui "Il pericolo è il mio mestiere" e "ChiPs".

Il gioco Elvira ha una storia molto tribolata. Il primo tentativo di pubblicarlo in Europa andò a vuoto per il fallimento della Tynesoft che ne aveva acquisito la licenza, finché la Accolade ne acquisì definitivamente i diritti.

PAROLE TAGLIENTI

I GdR sono famosi per gli incontri/scontri con mostri e nemici. Nei primi tempi questi scontri venivano rappresentati sotto forma di "turni" - voi colpite i mostri, loro colpiscono voi - che riflettevano le origini D&D del genere. I veterani di questi giochi si ricorderanno le lunghe sequenze di messaggi di testo simili a questi (qui tradotti):

Colpisci il LUPO MANNARO per sei punti-ferita...
● COLPISCI, TI DIFENDI O SCAPPI?
Colpisci
Ooops! Hai mancato il LUPO MANNARO!!!
Il LUPO MANNARO ti colpisce per otto punti-ferita...
Stai indebolendoti
● COLPISCI, TI DIFENDI O SCAPPI?
Colpisci
Evviva! Hai ucciso il LUPO MANNARO!!!
Ricevi 8 PUNTI ESPERIENZA. Perquisisci il Lupo mannaro e trovi CINQUE PEZZI D'ORO

Si noti l'uso dei punti esclamativi per comunicare le azioni topiche. È solo da poco che sono state sviluppate presentazioni più innovative e interattive, grazie alle quali l'azione in tempo reale può essere presentata in modo migliore. A seconda del gioco, questo consente a voi (e al vostro avversario) di lanciare incantesimi e posizionare strategicamente i vostri guerrieri, conferendo un maggior senso di partecipazione. Non versate lacrime per quei LUPI MANNARI...

WASTELAND

ANCHE SE E UN PO' VECCHIOTTO, il singolare approccio di Wasteland ai giochi di ruolo fantasy merita attenzione. Invece di trasportarci su un mondo fantastico, l'azione ha luogo sulla Terra post-olocausto nucleare. Incantesimi e spade sono sostituite da mitragliatrici Uzi, razzi anti-carro e lanciafiamme, mentre gli avversari variano da monaci armati fino ai denti a Hell's Angels e mutanti fuoriusciti da rifugi sotterranei.

PC review CLASSICS 100

È prodotto dalla Interplay (i programmatori della serie Bard's Tale), quindi l'interfaccia è un po' datata rispetto agli standard moderni, ma in quanto a originalità dello scenario è una buona alternativa ai GdR convenzionali.

Electronic Arts, prezzo nc -MEM: CGA.

GIOCHI SPORTIVI &

Questo è il primo di un inserto in due parti (la seconda sarà disponibile il prossimo numero) che descrive 20 dei migliori giochi sportivi e di guida disponibili sul mercato. La seguente panoramica comprende giochi di boxe, arti marziali e tennis, tre giochi basati su sport futuristici e quattro giochi di guida. L'uso del joystick è consigliato per la maggior parte dei giochi sportivi trattati e, per alcuni, è assolutamente essenziale. In aggiunta, è bene accertarsi che il joystick in vostro possesso possa resistere a seri e prolungati maltrattamenti. Siccome i giochi di guida si basano sulla velocità, un PC con velocità inferiore a 12 MHz potrebbe far apparire il gioco meno avvincente di quello che traspare da queste mini-recensioni.

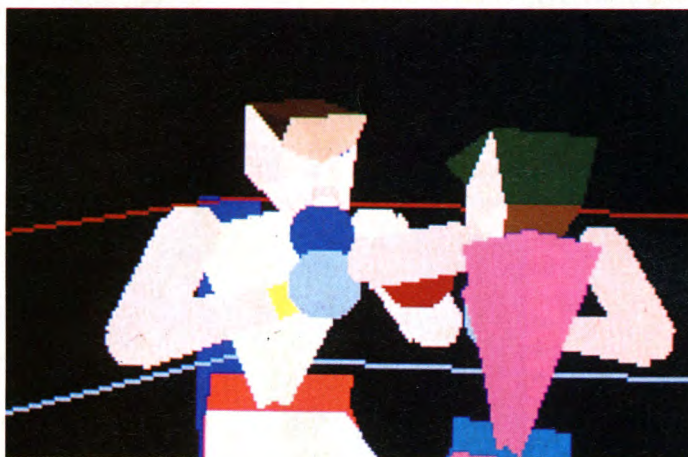
Molti giochi di guida consentono di diminuire il livello di dettaglio o i colori utilizzati in modo da apprezzarne almeno la velocità ma a volte barattare la qualità grafica in cambio di un'animazione leggermente più veloce è un prezzo troppo caro da pagare.

Distinctive Software / Mindscape, L49900
MEM: 512K (Hercules & CGA), 540K (EGA & VGA). Hard Disk & schede musicali Roland / AdLib consigliate.

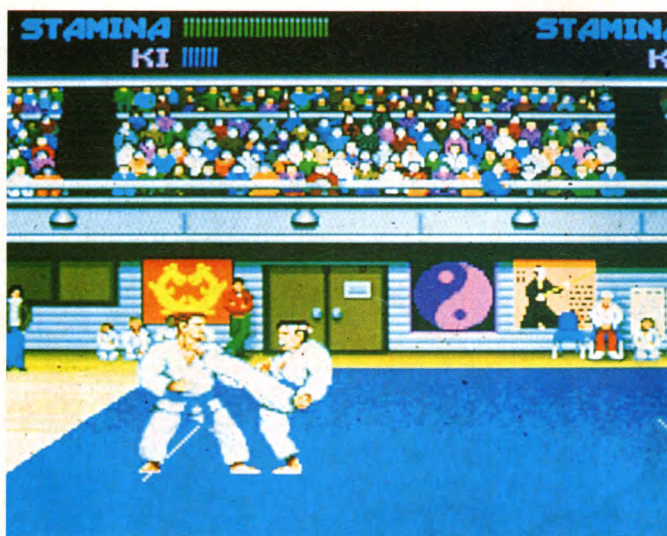
3½ ✓ 5¼ ✓ Ad Lib ✓ Roland ✓ CGA ✓ EGA ✓ VGA ✓ Tandy ✓ Hercules ✓

4D SPORTS BOXING

PC review CLASSICS 97

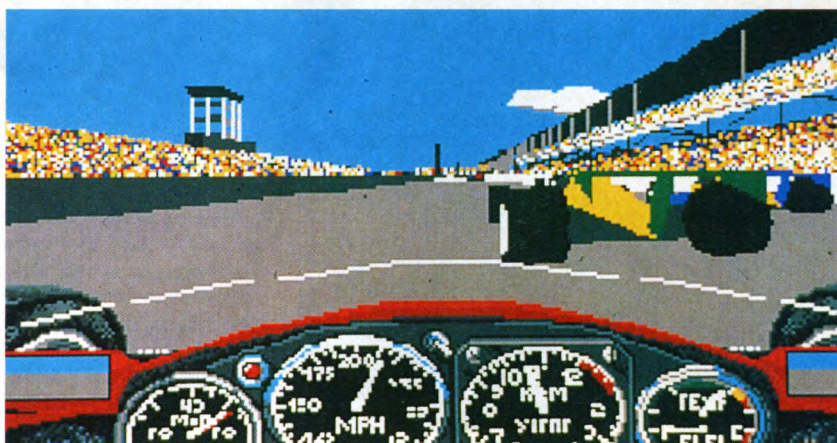
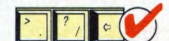
GLI AMANTI DELLA BOXE possono scegliere tra pochi titoli, specialmente sul PC, e tra tutti lo sforzo della Mindscape è il migliore. Infatti ci vorrà ancora molto tempo prima che qualcuno possa insidiarne la complessità, l'umorismo e l'azione frenetica. Tanto per cominciare ci sono cinquanta avversari da battere ognuno dotato di una propria intelligenza e di un aspetto unico - è anche possibile crearsene uno! Questo aspetto è particolarmente ben disegnato: i pugili sono caricature più che rappresentazioni perfette fino all'ultimo pixel e possiedono una gamma completa di espressioni comiche. Il problema chiave di come presentare l'azione è stato superato: si può scegliere tra nove angoli di ripresa predefiniti o crearne uno personale oppure è possibile vedere il ring in prima persona. Quest'ultima inquadratura è fantastica e vi trasporta nel vivo dell'azione. Non manca proprio nulla: è possibile allenarsi in palestra, riavvolgere e rivedere una parte dell'incontro, avere il pubblico sullo sfondo e guardare la presentazione dell'incontro. Il gioco rende meglio con una scheda sonora e una VGA ma grazie alla flessibilità delle inquadrature non sfigura nemmeno in CGA e Hercules. Ottimo lavoro.

BUDOKAN

I PICCHIADURO si stanno sempre più concentrando su una varietà di discipline originali per mantenere l'interesse del giocatore e Budokan è uno degli esempi più riusciti. È il gioco di arti marziali per il giocatore riflessivo e paziente e comprende tre eventi (Bo, Kendo e Nunchaku) accoppiati con la maggior aggressività del karate. Ogni disciplina permette di allenarsi prima di affrontare uno dei tre avversari e le mosse disponibili sono numerose. L'attacco selvaggio non porta a nulla: gli avversari computerizzati sono combattenti dotati di grande esperienza sebbene nel gioco a due sia molto divertente dimenticare la filosofia del combattimento e lasciarsi andare. Lo stile del giocatore viene inoltre giudicato: un giudizio alla fine dell'incontro vi riprende se siete stati troppo gentili con i pugni o con le armi. Dopo aver appreso a fondo le quattro arti marziali si può partecipare ad una competizione (il Budokan appunto) contro i migliori.

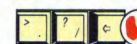
PC review CLASSICS 60

DI GUIDA: PARTE 1

INDIANAPOLIS 500

IL CIRCUITO DI INDIANAPOLIS è un ovale di due miglia e mezzo. Data la semplicità del circuito sono necessari molti tocchi aggiuntivi per rendere interessante una sua simulazione. Il risultato non è deludente. La possibilità più interessante permette di rivedere da sei angolazioni un replay degli ultimi 20 secondi di gara e di salvare qualsiasi cosa, dagli incidenti più spettacolari al momento in cui si taglia il traguardo per primi (c'è qualche speranza). Per avere qualche possibilità di vincere la gara è necessario preparare la macchina - e in questo gioco è possibile farlo meglio che in qualsiasi altro. Scegliere gli alettoni, la mescola e la pressione delle gomme, gli ammortizzatori, i rapporti del cambio e il turbo giusti per quella corsa fanno la differenza. E nemmeno la corsa non è niente male - su un PC veloce è seconda solo all'esperienza originale.

PC review 17 CLASSICS

PRO TENNIS TOURS

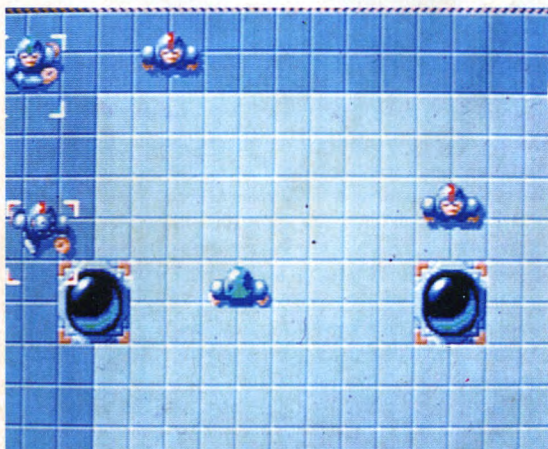
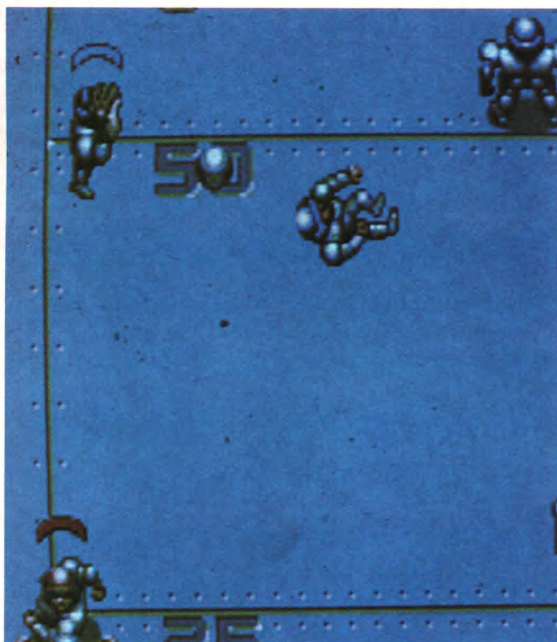
NON CI SONO TROPPE SIMULAZIONI tennistiche per il PC - per fortuna ciò che esiste offre una qualità che potrebbe far sorridere perfino John McEnroe. Pro Tennis Tour 2 ha tutto quello che aveva il primo - più qualcosa in più. Nel gioco sono presenti praticamente tutti gli aspetti del tennis moderno - allenamento, servizi, incontri di preparazione, tornei e anche l'intera stagione dell'ATP tour. È possibile giocare su erba, terra rossa o cemento con qualsiasi combinazione di uomini e donne sia nel doppio che nel singolare - addirittura, se proprio lo si desidera, in due contro uno. La qualità e la gamma degli avversari computerizzati è davvero ottima, come ogni gioco sportivo, il metodo di controllo deve essere imparato. In ultima analisi è l'attenzione per i dettagli che rende questo gioco superbo - senza dubbio la miglior simulazione tennistica sul mercato.

PC review 57 CLASSICS

IL FUTURO DELLO SPORT...

Se le offerte attuali hanno colto nel segno, il futuro dello sport è destinato ad essere molto aggressivo. Profetizzata in film come Rollerball e in giochi come Speedball e MUDS, questa tendenza - maggior divertimento a costo di una sempre maggiore violenza - sembra continuare. Ci sono già dei precedenti: nel 1972 un'intera squadra di calcio fu arrestata dopo aver picchiato a morte un guardalinee durante una partita in Argentina. Anche il rugby è uno sport noto per i suoi "sconfinamenti" in comportamenti poco civili come dimostra un confronto tra Inghilterra e Australia nel 1954. In sei minuti dall'inizio del secondo tempo un giocatore venne atterrato violentemente, un altro espulso e il resto diede vita ad una rissa furibonda.

SPEEDBALL

I BITMAP BROTHERS si sono fatti un'ottima reputazione nel disegnare giochi eccellenti di tutti i generi. Speedball è un violento sport del futuro, una sorta di incrocio tra Rollerball, Football Americano e la boxe. È un gioco a uno o due giocatori che si svolge su un terreno a scorrimento verticale e lo scopo è semplice: segnare più punti dell'avversario. È possibile anche raccogliere monete e bonus che compaiono sul campo di gioco per costruire una squadra più forte, cattiva e veloce per giocare nella lega o nelle partite di coppa. Il solo difetto è che il gioco perde velocità su macchine lente e se non avete un joystick solo delle dita agili e veloci vi permetteranno di competere con i migliori avversari del computer..

PC review 38 CLASSICS

GIOCHI SPORTIVI & DI GUIDA: PARTE 1

SPEEDBALL 2

NON E SOLO un miglioramento del suo predecessore, si tratta di un gioco completamente diverso. Tanto per cominciare il terreno di gioco è molto più vasto e lo scorrimento è multi-direzionale. Il gioco comprende stelle bonus tipo flipper (devono essere accese per fare punti), moltiplicatori di punteggio e elettrificatori per la palla! L'unica divisione dell'originale è stata espansa a due e la competizione di coppa è più difficile come risultato del maggior numero di squadre. Un ottimo manuale descrive in dettaglio la storia dello sport, le tattiche e la pubblicità per l'equipaggiamento di gioco. La combinazione di abilità e aggressività dell'originale è stata conservata e migliorata dagli infortuni, avversari più forti, schermi manageriali e palestra e la possibilità di comperare dei giocatori. Se per voi è troppo potete lanciarvi direttamente in un incontro singolo a uno o due giocatori e distruggere il vostro avversario oppure limitarvi a fare l'allenatore. Se avete i soldi e un joystick sia Speedball che il suo seguito meritano attenzione.

PC review CLASSICS 6

4D SPORTS DRIVING

PC review CLASSICS 94

UN CIRCUITO ACROBATICO fornisce l'ambientazione per l'ibrido della Mindscape a metà tra Hard Drivin' e Test Drive. La sua caratteristica sta nel numero e nella varietà di auto che si possono guidare, da un'Audi Quattro fino a una Porsche Carrera o un bolide di Formula Uno. Si corre contro uno dei sei avversari su uno di sei circuiti - o su un circuito disegnato con l'editor incluso nel gioco. Il livello di dettaglio può essere adattato al computer in modo da avere una buona velocità e la possibilità di un replay dell'azione rende più interessanti gli incidenti più spettacolari. Non adatto a chi cerca una simulazione ma ottimo per chi ama l'azione ad alta velocità.

GIOCHI PER SORRIDERE

Ci sono una marea di sport che non arriveranno mai sul PC. Uno dei meno probabili è il Lancio della Frattaglia in cui i partecipanti tentano di lanciare una libbra e mezza di frattaglie il più lontano possibile durante competizioni organizzate ogni ottobre. Il Calcio Indiano è più o meno allo stesso posto nella lista: regolarmente giocato dai messicani e dagli indiani Hopi si svolge su un percorso di quaranta miglia e ogni squadra deve calciare una palla lungo questa distanza. Un altro sport degno di nota è il Campionato Nazionale di Insaccamento di Serpenti a Sonagli che si tiene ogni anno in America. Il primo premio viene assegnato a chi riesce a prendere dieci serpenti a sonagli da una buca e a metterli in un sacco senza scappare o cadere.

MUDS

GLI SPORT DEL FUTURO SONO SPESSO VIOLENTI, specialmente MUDS, che utilizza un piccolo animaletto peloso come palla. L'acronimo sta per Mean Ugly Dirty Sport (sport violento, cattivo e scorretto...) che riassume bene il gioco: lo scopo consiste nel tirare la "palla" in un canestro posto al di là di un pericoloso fossato cercando di evitare la distruzione della propria squadra da parte degli avversari. Prima di cominciare è necessario comperare e vendere dei giocatori al mercato degli schiavi, curarli, trovare un tetto e una palestra e fare in modo di tener alto il loro morale. Non si tratta di un gioco immediatamente appagante a causa della varietà di opzioni tattiche, ma una volta imparati gli elementi basilari si può viaggiare di città in città polverizzando gli avversari. Buon divertimento a breve-medio termine.

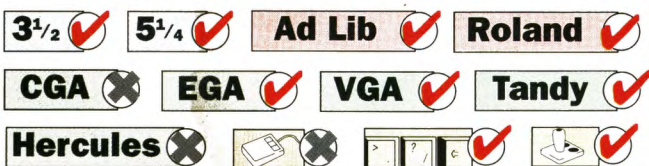
Rainbow Arts, prezzo nc
MEM: EGA. 12 MHz o più veloci consigliati.

3½ ✓ | 5¼ ✓ | Ad Lib ✓ | Roland ✗
CGA ✗ | EGA ✓ | VGA ✓ | Tandy ✓
Hercules ✓

PC review CLASSICS 55

GIOCHI SPORTIVI & DI GUIDA: PARTE

PICCHIA CHE TI PASSA

I picchiaduro sono stati terreno fertile per i produttori di giochi da bar - e di conseguenza per i possessori di computer - dai tempi del successo di Karate Champ della Data East, una delle prime violenze al computer ma certamente non l'ultima. Ulteriori innovazioni hanno riguardato la punch bag di Street Fighter, personaggi più grossi e robusti, armi particolari e pulsanti strani. Comunque il vantaggio delle versioni per computer sta nella diversità delle mosse: è molto difficile che un gioco da bar, pensato per un mercato di massa, scelga la varietà di Budokan. Se siete nuovi a questo genere non preoccupatevi se rimarrete inizialmente confusi dalla varietà dei controlli...perseverate e ne sarete colpiti (in tutti i sensi).

TEST DRIVE III: THE PASSION

SIETE PERDONATI SE NON SAPETE che sono usciti sei dischi di Test Drive prima di questo: due giochi separati e quattro dischi aggiuntivi per TDII. Quest'ultima versione è la migliore sebbene abbia bisogno di una VGA, di una scheda musicale e di un PC veloce (16 MHz o più) per essere apprezzata - altrimenti ci si potrebbe chiedere il perché di tanta euforia. Il gioco consiste nel seminare la polizia ma può essere reso più difficile scegliendo un cambio manuale e degli avversari più forti. Le corse si svolgono in sezioni a bordo di una di tre famose auto - una Lamborghini Diablo, una Chevrolet CERV III o una Pininfarina Mythos e queste sono l'oggetto della "passione" nel titolo.

PC review CLASSICS 86

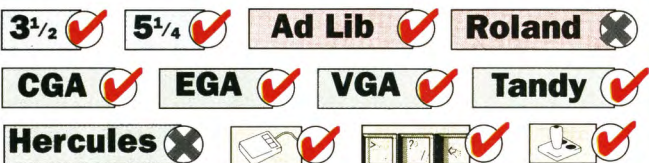
HARD DRIVIN 2

IL MASTODONTICO CABINET DI HARD DRIVIN' completo di ruote sterzanti e schermo gigante ha creato una sorta di culto ai tempi della sua comparsa nelle sale giochi. Senza la potenza del coin-op e gli altri elementi aggiuntivi l'originale Hard Drivin' è risultato meno appariscente: un gioco di guida con due circuiti dotato di buona grafica ma niente più.

Hard Drivin' 2 cambia le carte in tavola. In aggiunta alla velocità e ai circuiti acrobatici dell'originale - dotati di tunnel, salti e ponti - ci sono quattro nuovi percorsi con e uno speciale editor per crearne di propri. Insieme alla possibilità di collegamento seriale che permette di correre contro altre auto oppure di affrontare la Photon in un testa-a-testa, tutti questi extra aumentano il divertimento e la longevità di un gioco di qualità grafica superiore.

PC review CLASSICS 84

GUARDA DOVE VAI!

I giochi di guida sono, senza eccezioni, fermamente legati ad una visione tridimensionale dell'azione in prima persona. Dopo Hard Drivin' molti hanno optato per una grafica a vettori solida in quanto i PC non sono in grado di manipolare masse di sprite in 3D con la stessa facilità di vettori e poligoni. Al momento i giochi di guida si dividono in due categorie: fedeli rappresentazioni di circuiti esistenti e bizzarri circuiti acrobatici. La possibilità di disegnare i propri percorsi privilegia quest'ultima categoria ma, in generale, il futuro sembra essere delle simulazioni di circuiti famosi con un numero sempre maggiore di opzioni. A meno che qualcuno si faccia avanti e ci dimostri che stiamo sbagliando...

QUESTIONARIO

COMPILA IL QUESTIONARIO PC REVIEW E POTRAI VINCERE UNA COPIA OMAGGIO DI POPULOUS.

UNA COPIA OMAGGIO DI POPOLOUS VERRA' INVIATA AI PRIMI 100 CHE INVIERANNO IL QUESTIONARIO COMPILATO.

SEGNARE CON UNA CROCETTA DOVE APPROPRIATO:

1) Sei Maschio ❒ Femmina ❒

2) Di che età sei
Meno di 16 ❒16-20 ❒20-25 ❒25-30 ❒30-40 ❒
Più di 40 ❒

3) Dove usi il tuo PC?
In ufficio ❒ A casa ❒ Tutti e due ❒

4) Quanto tempo libero passi al tuo PC?
meno di 2 ore per settimana ❒
2-5 ore per settimana ❒
5-10 ore per settimana ❒
più di 10 ore per settimana ❒

5) Quanto spendi per il tuo PC?
Software
meno di L40.000 al mese ❒
L40.000 - L80.000 al mese ❒
L80.000 - L120.000 al mese ❒
Più di L120.000 al mese ❒
Hardware
meno di L40.000 al mese ❒
L40.000 - L80.000 al mese ❒
L80.000 - L120.000 al mese ❒
Più di L120.000 al mese ❒

Periferiche
meno di L40.000 al mese ❒
L40.000 - L80.000 al mese ❒
L80.000 -L120.000 al mese ❒
Più di L120.000 al mese ❒

6) Quante altre persone hanno letto questo numero di PC Review?
1 ❒ 2 ❒ 3 ❒ 4 o più ❒

7) Cosa ti condiziona di più quando acquisti software, hardware o periferiche. Gradua ogni casella da 1 a 5, con 1 che è il grado minore.

Software
Consigli di amici ❒
Recensioni ❒
Pubblicità ❒
Nome del Fabbricante ❒
Prezzo ❒

Hardware
Consigli di amici ❒
Recensioni ❒
Pubblicità ❒
Nome del Fabbricante ❒
Prezzo ❒

Periferiche
Consigli di amici ❒
Recensioni ❒
Pubblicità ❒
Nome del Fabbricante ❒
Prezzo ❒

8) Dove acquisti i prodotti per il tuo PC?
Rivenditore❒ Per posta ❒ Misto ❒

9) Quanti di questi tipi di giochi possiedi?
Simulazioni di volo ❒
Giochi di strategia ❒
Giochi di avventura ❒
Giochi di guerra ❒
Giochi drammatizzati ❒
Licenze cinematografiche ❒
Sparatorie ❒

10) Quali settori vorresti potenziati su PC Review?	piú	meno	uguale
Rassegne	❒	❒	❒
Anteprime	❒	❒	❒
Articoli su periferiche	❒	❒	❒
Articoli su hardware	❒	❒	❒
Articoli su software	❒	❒	❒
Notizie	❒	❒	❒

11) Dove hai acquistato questa copia di PC Review?
Grandi magazzini ❒
Giornalaio ❒
Negozio di Computer ❒

12) Che dimensioni ha il disco del tuo computer?
3.5 ❒ 5.25 ❒

13) Quale dei seguenti tipi di computer/console possiedi?
Fai una crocetta dove appropriato
Amiga ❒
St ❒
Sega Master System ❒
Nintendo NES ❒
Nintendo Game Boy ❒
Sega Megadrive ❒

14) Quale altra rivista di computer acquisti attualmente?
Computer e Video Giochi ❒
The Game Machine ❒
Kappa ❒

15) Indica quale delle seguenti è la tua posizione
Impiego a tempo pieno ❒
Scuola secondaria ❒
Scuola secondaria superiore ❒
In cerca di impiego ❒

16) Quale configurazione grafica utilizza il tuo PC?
CGA ❒ EGA ❒ VGA ❒

PER COMPILARE IL QUESTIONARIO BASTA SEGNARE CON UNA CROCETTA LE APPOSITE CASELLE E INVIARLO POI A:

PC REVIEW EUROPA
STUDIO VIT
VIA AOSTA
20155 MILANO